TU REVISTA DE MANGA

NEO

30

390 PTAS.

LLEGA POR PARTIDA DOBLE:

NEON GENESIS EVANGELION

LO + PLUS DE:

DRAGON BALL GT

HYPER POLICE
YAWARA
VIDEO GIRL LEN
DRAGON PINK
METAL SLADER GLORY

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - AVANCES

ARTE·9

PLANETA MANGA

Hilarión Eslava, 56
28015 Madrid
Tel/Fax: (91) 543 23 43

Doctor Esquerdo, 6
28028 Madrid
Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37
28012 Madrid
Tel/Fax: (91) 532 47 14

EDITORIAL

Bueno. Esta vez sí, esta vez hemos recuperado el encarte central para mayor gloria del nuevo correero, Kaze No Kami. Esperamos que cumpla vuestras espectativas. Las demás novedades de este mes pasan por la segunda mitad de la revista. Hemos decidico convertir toda esa segunda parte en un inmenso multimedia dividido en cuatro grandes bloques. Uno será el de manga que incluirá los avances, informaciones varias, los epílogos y una nueva sección de curiosidades en la que revisaremos obras poco vistas o tankoubons divertidos por algún motivo. El segundo bloque será el de televisión en el que repasaremos tanto novedades que puedan aparecer en nuestras pantallas como series que ya se hayan dejado de emitir pero que eran interesantes o tenían una versión en manga poco conocida. El tercer bloque será el de vídeo y en el se repasarán tanto las novedades de nuestro mercado como las internacionales y el cuarto bloque (que aparecerá cuando haya material) será el de cultura y en el trataremos temas variados. Esperamos que la nueva estructura os guste. Por cierto ¿adiviná is el tema central de este número?

La Redacción

Neko 30 (Junio 1997) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: *Neon Genesis Evangelion*, © GAINAX/Project Eva. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Anabel Espada, Ismael Ferrer, Kaze No Kami, Ana María Meca, Minami, Noriko Oba, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

HYPER POLICE
por Enrique Pilón. 13

SALÓN ´97
por Ainoa Amperio 17

NEON GENESIS EVANGELION
por Ainoa Amperio 21

DRAGON BALL GT
por Armando Vila 28

MULTIMEDIA
por Ana María Meca 31

+ Magic, Jail Bird, Mirai no Utena, Metal Slader Glory, Video Girl Len, Dragon Pink, Spirit of Wonder, Genzo, Yawara, X.

NOTICIAS . . . . . 4 MANGA . . . . . 31 TELEVISIÓN 42
TANKOUBON . . . 9 CURIOSIDADES . 38 VÍDEO 47

Parece que las continuaciones o no continuacionmes de alguno de los mangas españoles editados por **Camaleon** se van aclarando. ***Zeon*** es una de las que parece que no seguirá. su autor, **Mateo Guerrero**, reconoce la poca solidez del producto y prefiere hacer borrón y cuenta nueva y probar con su nueva serie, ***Las crónicas de Mesene***. En cuanto a ***Boum***, tras volver de la legión, Carlos Javier Olivares comento a un redactor de esta revista que tendría listo su cuarto número (y último) para el próximo **Salón del Manga**. Otro de los mangas que puede tener final es Akuma que podría cerrarse con un número único de más páginas.

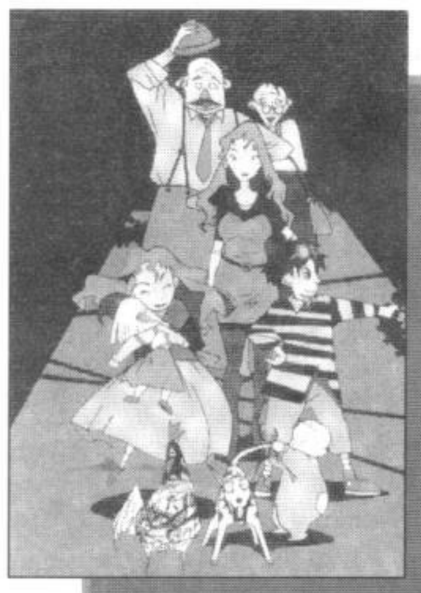
Sakura Taisen no para de dar alegrías a **Kosuke Fujishima**. Ahora han decidido llevar el juego a la pequeña pantalla en forma de **OVA** a la espera de una posible serie de televisión. La historia se situará antes de los acontecimientos narrados en el juego. El creador de la historia, **Oji Hiroi**, será el guionista de esta OVA y promete sacar a todos los personajes del juego en un ambiente que recreará la época en la que se desarrolla el juego. La OVA tendrá cuatro partes de 30 minutos, la primera cinta saldrá a la venta en octubre de este año y estará dirigida por **Satoru Akahori**. La música es de **Kohei Tanaka** (***Gunbuster***).

Confirmado. El pròximo **Salón del Manga** tendrá lugar los prómos 24, 25 y 26 de octubre en, atención, **La Farga de Hospitalet**. La finalización del contrato con la **Estación de Francia** ha obligado a tomar esta decisión. De todas maneras no tiene por que ser algo negativo y parece ser que las instalaciones de **La Farga** son muy buenas y podrán acoger el evento sin problemas.

Ultraman Zeas (como la nueva generación de **Ultraman**, para entendernos) va a tener segunda entrega fílmica. En esta segunda película Zeas se enfrenta a Ultraman Shadow, una versión oscura (por si no lo habíais adivinado) del bueno de **Ultraman**. El director es **Kazuya Konaka** y el guión de **Kazunori Saito**. Es curioso, pero la serie original sigue emitiéndose en nuestras televisiones. ¿Será por que la ve la gente o porque el programador de La 2 es un fan?

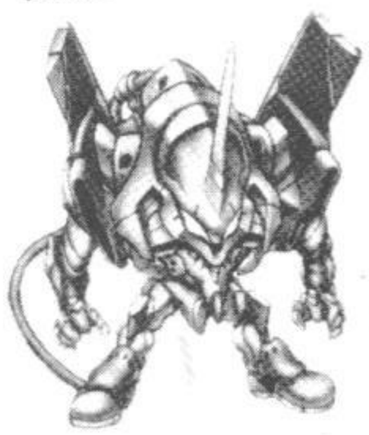
Detatoko Princess es un manga de **Hitoshi Okuda** que se está publicando en la ***Gekkan Dragon Magazine*** (como no). El manga en cuestión no está solo y la serie tiene también su propia versión en radio drama. Pues bien , ahora también existirá versión en anime. Va a ser una **OVA** de tres partes que saldrá en otoño. El argumento gira en torno a **Lapice**, la princesa más pequeña y débil del mundo. Los otros protagonistas son **Kohaku**, un chico mu valiente él y **Nandra**, una chica planta venenosa, como lo ois. El guión recoge una de las historias de **Okuda** y el director de la serie es **Akiyuki Niifusa**. El look recuerda mucho a produciones de AIC (***Hazard***, ***T.Muyo***) y parece que la diversión está asegurada.

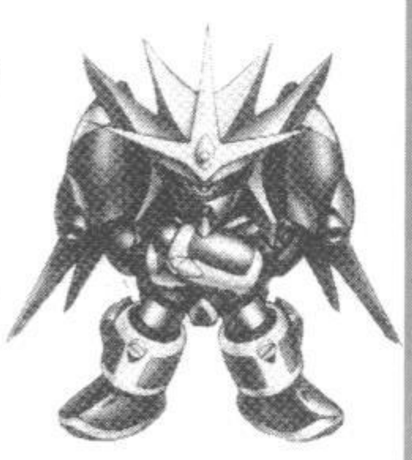
Jungle Taitei, o si lo preferís ***El Rey Leon***, o si lo preferís ***Kimba***, va a volver a las pantallas grandes a primeros de agosto. El morbo está servido y nadie esconde la curiosidad que supone esta adaptación al anime después de la polémica con la versión de **Disney** de hace unos veranos. Pero polémicas aparte en esta película en esta película se narra el nacimiento de **Lune** y **Luquio**, hijos de **Leo** y **Laiya** y las desventuras de **Ham Egg** (un secundario habitual) cuando se ve implicado en el robo de una joya que resulta ser una peligrosa piedra energética. La película adapta guiones de ***Susume Leo*** (1966), una segunda etapa de la serie en la que se ve a Leo (la segunda generación, habría una tercera) de adulto. El director es **Yoshio Takeuchi** quien también firma los diálogos y el guión (trabajó en ***Cobra*** junto a **Osamu Dezaki**). El director de dibujo es **Akio Sugino** (también trabajó en ***Cobra*** como diseñador) y el director artístico es **Yukio Abe**. Curiosamente el equipo de producción será el mismo que acaba de trabajar en ***Black Jack***, otro de los personajes clásicos de **Tezuka**.



Koji Morimoto es uno de los asistentes más conocidos de **Katsuhiro Otomo**. Ha colaborado con él en ***Robot Carnival***, ***Akira*** y ***Memories,*** en la que dirigión la primera historia, la de la rosa. Pues bien, **Morimoto** es el creador de ***Eikyu Kazoku*** (La familia eterna), una serie de 52 capítulos de algunos segundos que se emiten desde abril los martes a la 01.15 de la madrugada por la **CF**. Los protagonistas de esta serie son los componentes de una extraña familia enmarcada en una sociedad donde el estado controlador también es controlado. La idea es hacer como una especie de mini publireportajes animados tratando temas casi **cyber-punks**. Parece muy curioso.

Super Robot Taisen es uno de esos videojuegos que recige a diversos mechas del mundo del manga y el anime y los utiliza como protagonistas, eso sí, en versión Super Deformed. Ahora ha aparecido ***Super Robot Taisen F***, una nueva versión del juego en la que los chicos de Banpresto han decidido incluir a **Ideon** (de ***Kyojin Ideon***), **Top o Nerae** (de ***Gunbuster***), el **EVA 01** (adivinad), y un **Gundam** de ***Gundam Wing***. Todos estos personajes hablan y los diseños son una verdadera monada. El juego ha salido a la venta el 25 de julio y preveen venderlo como rosquillas.





El videojuego se llama ***Scikick Force*** y se supone que tiene que sonar mucho a los amantes de las consolas. Pues bien, en cualquier caso lo que es seguro es que ***Scikick Force*** está siendo adaptado a OVA para su salida en otoño. La acción se situa en el 2010, un año especialmente importante porque el proyecto del super hombre, el **Scikicker**, está a punto de completarse. **Keath** es uno de esos Scikicker y huye del laboratorio y reune a un grupo de Scikickers para formar una especie de grupo de super hombres con la intención de crear un mundo adecuado para ellos. Dirige **Kenichi Onuki** y produce **Taro Maki** (de **AIC**). Pero lo más atractivo de esta OVA es el estudio de producción, **Triangle Staff**, los responsables de ***Macross Plus***.

El **25 de agosto** es la fecha elegida para que salga a la venta ***Pretty Sammy, Super Kiss***, la tercera cinta de vídeo dedicada a la serie paralela (o derivada) de ***Tenchi Muyo***. Esta vez **Sammy** se va de viaje con Izu, pero su felicidad no es completa porque Tenchi no les acompaña. Pero Sammy se olvida rápido cuando se queda prendada de Makito, un chico que está en el mismo hotel que Sammy e Izu, Mientras Tenchi es secuestrado por Ryoko. A no perderse las parodias de **Gamera** y ***UFO Robot Grandizer*** (***Goldorak***). El director es **Yasuhito Kikuchi**, el guión de **Yosuke Kuroda** y el diseño de personajes de **Etsutaka Kono**.

Si sois seguidores de ***Yaiba, Meitanei Conan*** es vuestra serie. De este curioso personaje hablaremos el mes que viene, pero lo que nos ocupa en este número es su primera adaptación en anime para el cine. La historia de esta película pretende mantener las claves que han llevado al personaje al éxito. Un arquitecto famoso organiza una fiesta. Este es el punto de partida de una serie de accidentes que el rptagonista tendrá que investigar. El director, **Kanetsugu Kodama**, dice que ha puesto claves para adivinar el desenlace cada cinco minutos de los 94 que componen la película. El guión es de **Kazunari Furuuchi** y el diseño de personajes de **Masaaki Sudo**.

Ya os hablamos de ***Galaxy Express 999***, la película, en números anteriores del ***Neko***. Pues ahora, los que tuvisteis la oportunidad de verla y os gustó, no tenéis que dejar escapar ***Adieu***, una nueva cinta con los mismos protagonistas que la película anterior y que acaba de ser editada en los **Estados Unidos** por **Viz Video**. En esta ocasión la Tierra ha sido convertida en un verdadero campo de batalla y **Tetsuro Hoshino** deberá embarcar de nuevo en el ***Galaxy Espress 999*** en un misión un tanto misteriosa.

En el último número aparecido de la revista ***Animerica*** se publicaban unas imágenes de un spot en el que se promocionaba la revista ***Shonen Sunday***. El anuncio se emitió en el cine, durante los pases de la película dedicada a ***Meitantei Conan*** (personaje del que hablaremos el mes que viene)y tiene la curiosidad de incluir imágenes (animación) de ***Inu-Yasha***. El resultado parece que es sobresaliente y la propia **Rumiko Takahashi** ha confesado que no le importaría ver a los personajes de su nuevo manga animados para la televisión o el cine. De momento la cosa se queda en sólo eso, un anuncio, pero no sería de extrañar que, tarde o tempreno, viéramos anime de ***Inu-Yasha***.

Parece que los japoneses se resisten a dejar en el olvido a ***Sailor Moon***. O eso se podría suponer al ver los primeros dibujos de ***Shojo Kakume Utena***, la nueva serie de **Kazuo Tadano**, en la que se pretende volver a colocar una serie de **Shojo** en lo más alto de los rankings de audiencia. La serie está basada en un manga de **Chiho Sato** (guión) y el propio **Tadano** (dibujo). **Utena** es la protagonista de esta serie. Es una chica muy popular en el lugar donde estudia. Pero eso no es lo único que la hace destacar. También posee una **joya mágica** que le otroga ciertas habilidades.

Álvaro López y David Ramírez han tumbado el proyecto que tenían en preparación, Crepúsculo, para substituirlo por un número único cuyo título y fecha de salida no ha sido confirmado. Os mantendremos informados.

Para los televidentes del Canal 33 dos noticias, una buena y otra no se sabe. La primera es que este canal autonómico de

Cataluña se ha puesto a emitir un poco por sorpresa ni más ni menos que ***Candy***. El hecho nos ha dejado a todos un poco fuera de juego pero es una oportunidad perfecta para que los más jóvenes se intenten enganchar al shojo con este culebrón lleno de huérfanitas y príncipes. La otra noticia es que, sorprendentemente, han vuelto a empezar a emitir ***Dragon Ball*** otra vez desde el principio en el horario de mediodía. Es increíble pero con esta ya van tres o cuatro reposiciones consecutivas en la misma franja horaria, y sigue con buenos niveles de audiencia. Verlo para creerlo.

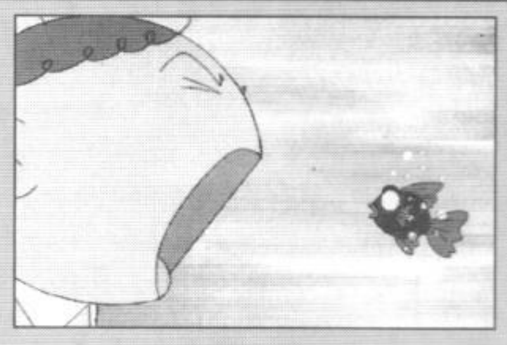
Otra serie de las **CLAMP** que está a punto de ser adaptada al anime es ***Card Captor Sakura***, un manga del que ya hablamos en un anterior Neko, en la sección **Tankoubon**. Será la tercera serie de televisión basada en un manga de **CLAMP** y parece que la mismísima **Nanase Okawa** supervisará los guiones. En la serie trabajarán **Katsufumi Haryuu** como director artístico (***Macross Plus***, ***Lupin III***), **Kumiko Takahashi** en el diseño de personajes (***Ranma 1/2***, ***Tokyo Babylon***) y el **Estudio Madhouse** en la producción. La noticia la hemos leído en la revista virtual ***EX***.

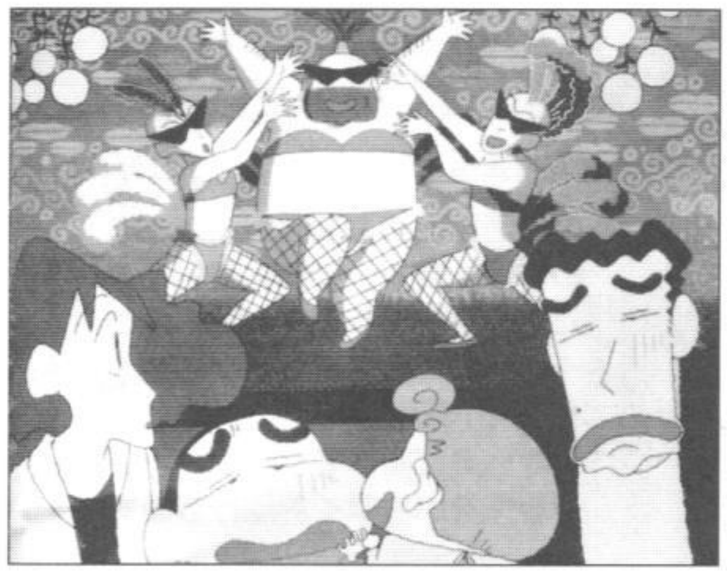
Otra noticia que hemos leído en la revista ***EX*** es que la fusión entre **Sega** y **Bandai** se ha anulado. Parece ser que no acababan de ponerse de acuerdo en las cifras y en la nueva configuración de la empresa. De todas maneras parece que la cosa se ha hecho en buena sintonía y que ambas compañías tienen la intención de estrechar sus **vínculos** con diversas colaboraciones.

Tele 5, después de reemprender la emisión de la muy simpática Yaiba ha decidido darnos una agradable sorpresa y está emitiendo ***La guerra de los ovnis***, o si lo preferís, ***UFO Robot Grendaizer***, o mejor aun, ***Goldorak*** para los amigos. Esta mítica producción de **Go Nagai** se enmarca en la línea de ***Mazinger Z*** y es muy, pero que muy maja.

Kenichi Sonoda ha decidido cerrar ***Gun Smith Cats*** en el ***Afternoon*** **nº 6**.

Tensai Erichan Kingyo o Tabeta (Erichan, una chica genial que se comió un pez de color) es un anime de lo más estrambótico. El creador de la historia es un chico de seis años que ganó el primer premio en un concurso de cuentos de ciencia ficción y cuya edición en papel se convirtió en todo un best-seller. El protagonista tiene el mismo nombre que el autor de la historia, **Eri**. **Ryunosuke**, su hermano, cree que su Eri tiene un gran poder y que a lo mejor es un extraterrestre. Las extrañas habilidades de Eri fueron adquiridas por este después de que **Pio**, su pez de color, se le metió en el cuerpo por la boca. El director es **Mitsuo Kusakabe** y el diseño de personajes de **Kazuo Iimura**. Toda una curiosidad.



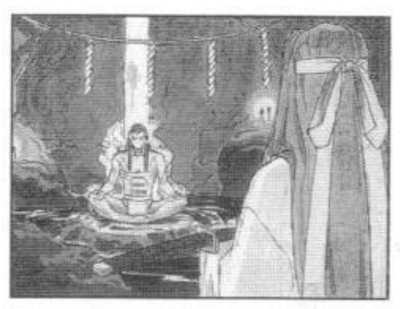


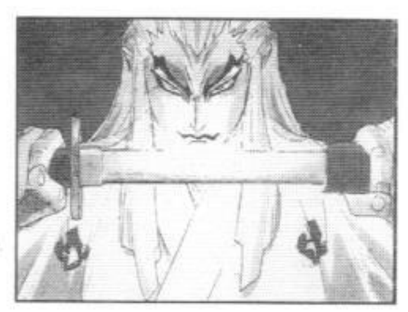
Crayon Sinchan, el antiheroe que no supo ganarse el impasible corazón de los lectores españoles, ha vuelto a estrenar una película de gran formato. El clan **Tamayura** y el clan **Tamayomi**, rivales en el pasado, siguen en sus trece en el presente. Los miembros de los dos clanes son personajes de lo más vulgar y no paran de pelearse una y otra vez, siempre en combate cuerpo a cuerpo. El director y guionista es **Keichi Hara** y la ambientación es tan hilarante y surrealista como siempre.

Curioso camino el que ha seguido la versión animada de ***La Bibilia*** de **Osamu Tezuka**. La serie ya se emitió pra la Televisión Italiana. Ahora, sus apenas 26 capítulos, van a emitirse al fin en la televisión japonesa. Esta serie es uno de los trabajos que **Tezuka** dejo inacabados tras su fallecimiento. Se empezó a producir en 1994 y tras la marcha de Tezuka fue acabada por el incombustible **Osamu Dezaki**. Toda una curiosidad.

Hemos leido en la revista virtual ***Ex***, que en la próxima **Toei Anime Fair**, junto a los estrenos de películas de ***Cutey Honey F***, ***Ge ge ge no Kitaro*** y ***Nubee*** también estrenarán un corto en el que se explicará el origen de los **tamagotchis**. Este corto refuerza la convicción de esta redacción de que nos estamos volviendo locos. Sin ir más lejos los redactores de la revista hemos adoptado uno y de momento hemos conseguido que no se nos muera. Eso sí, todavía no lo hemos bautizado. Se admiten propuestas. Estamos muy enfermos.

Soreyuke, uchu senkan Yamamoto Yoko es el título de una OVA que ya apareció hace un tiempo y que ahora tendrá segunda parte. Esta segunda OVA, de tres cintas en total, empezará a salir el seis de agosto. **Yoko** (que no **Devil Hunter**), **Madoka** (que no la del piano), **Ayano** y **Momiji** se van de vacaciones. Pero los problemas las persiguen y de pronto aparece sobre el cielo de Tokio un acorazado del siglo 30. Dirige **Akiyuki Nifusa**, el guión es de **Masashi Kubota** y el diseño de personajes de **Kazuto Nakazawa**..

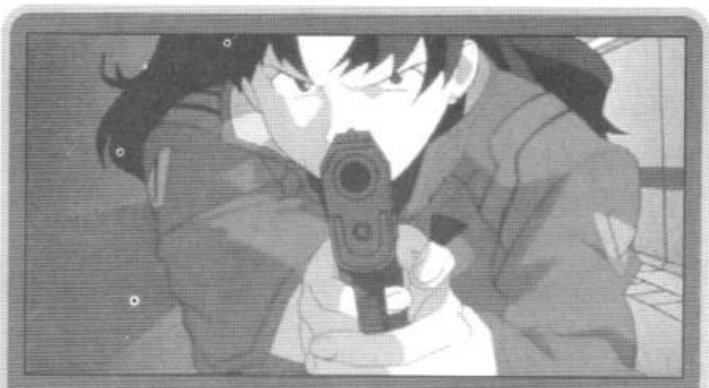




La gente de **AIC** sigue a buen ritmo preparando novedades jugosas. A la segunda tanda de OVAs de ***El Hazard***, los nuevos productos de la saga Muyo, la serie de televisión de ***AD.Police***, la serie de televisión de ***Vampire Miyu***, ***Photon*** y muchas otras cosas hay que añadir el proyecto de una serie de televisión de ***Burn Up***, que se llamaría ***Burn Up X*** y otra serie detelevisión con material original titulada ***Yozanken*** (imágenes) en la que se hablará de samurais y demonios venidos de otros mundos en tono de thriller. Un buen montón de material al que seguir la pista.

Las chicas de **CLAMP** no pierden ocasión de pasar de un medio a otro siempre que pueden. Depués de la adaptación de ***X*** al cine y de la nueva OVA de ***Magic Kinght Rayearth*** llega una serie de televisión que adaptará su manga ***Clamp Gakuen Tanteidan*** (Clamp, el grupo de detectives de la academia). Ya os hablamos de este manga en un ***Neko*** anterior, pero para los despistados os recordaremos que se trata de la historia de tres alumnos de una academia privada que, a ratos libres, ejercen de detectives. Los protagonistas son **Akira Lijuin** (que ya fue protagonista de una historia anterior de las CLAMP ***Ni-ju menso no o negai***), **Suo Takamura** y **Nokoru Imonoyama**, que más tarde se convertirá en el director de la academia. Estos tres personajes reaparecerán más tarde en ***X***, en el manga, ya adultos. Dirige **Osamu Nabeshima**, el diseñador de personajes es **Hiroshi Tanaka** y el todo ello estrá supervisado de cerca por las **CLAMP** en persona.

Otra **OVA** de acción. Se titula ***Aika, Utsukushiki agent*** (Una agente hermosa) y cuenta las aventuras de **Aika**, una especie de rescata tesoros. Es el futuro y tras una serie de terremotos hay muchas zonas que antes eran de superficie y ahora están bajo el agua. Hay varias empresas dedicadas a recuperar cosas del fondo marino, todas con unas esculturales empleadas, pero **Aika** es la mejor. La historia original la firma el **Studio Fantasia**, la dirección es de **Katsuhiki Nishijima**, el guión de **Kenichi Kanemaki** y el diseño se reparte entre **Noriyasu Yanaushi** (personajes) e **Hidefumi Kimura** (mechas).



La **Toei** ya ha anunciado la fecha del estreno de ***Shin Seki Evangelion Gekijouban*** (Evangelion, el final). Será el próximo19 de julio y la expectación crece a cada momento. Serán 70 minutos de película que empezarán con los 27 minutos que se quedaron colgados en el segmento ***Evangelion Rebirth*** del anterior largometraje. El resto será nueva animación en la que se intentará dar un final un poco más "para todos los públicos" de la que para muchos es la mejor saga de anime de los noventa

Chuka Ichiban es una serie que hará las delicias de los amantes de ***Sushi***. Se trata de la historia de **Maoshin Ryu**, un joven chino capaz de localizar cualquier ingrediente de sus comidas. Un verdadero gourmet, vamos. **Maoshin** quiere llegar a ser un gran cocinero pero para ello tendrá que enfrentarse a la enorme competencia que existe en el sector. La historia original (el manga) se publica en la revista **Shukan Shonen** y parece que tiene bastante éxito. La dirección de la adaptación corre a cargo de **Masami Aono**, el guión es de **Yoshiyuki Suga** y el creador es **Etsuji Ogawa**.

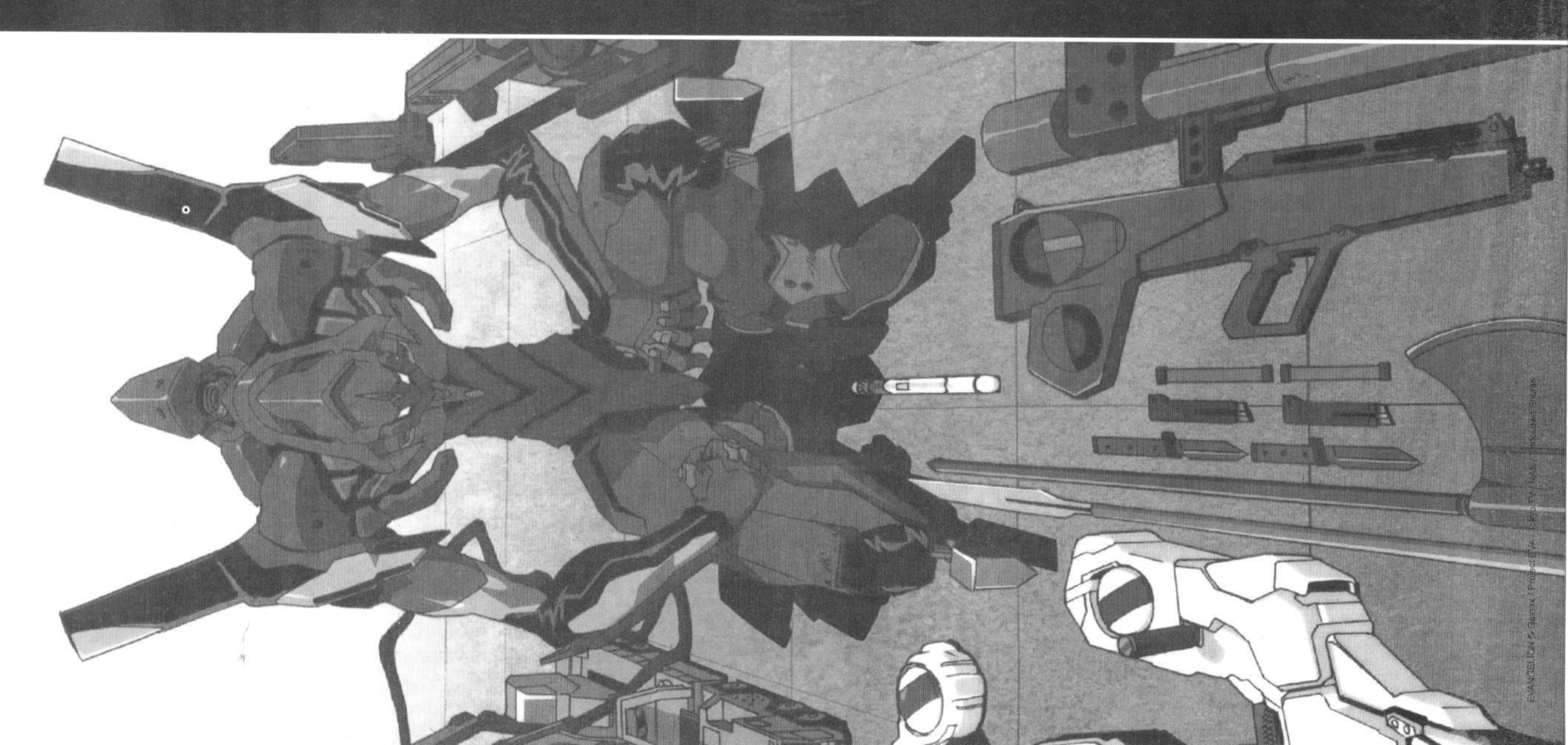
LA CUENTA ATRÁS ESTÁ A PUNTO DE FINALIZAR...

EVANGELION

UN MANGA DE YOSHIYUKI SADAMOTO

NORMA Editorial

EL 25 DE JULIO A LA VENTA.
VÍDEO TAMBIÉN DISPONIBLE EDITADO POR MANGA FILMS.



TANKOUBON

Esta vez tenemos el mes shojo. Sabemos que las cosas que se han editado de shojo no han sido muy bien recibidas por el público español, pero nos da la impresión de que es sólo cuestión de tiempo, que poco a poco habrá una serie de lectores que le pillen el gustillo a este género tan japonés. Mientras nosotros iremos hablando de shojo de vez en cuando.
***MAGIC* ISBN4-592-12494-4 *JAIL BIRD* ISBN (1er TOMO) 4-19-960014-0 (2° TOMO) *MIRENAI NO UTENA* ISBN (6° TOMO) 4-592-12006-X.**

MAGIC , (Hakushensha)

por Minami

En este tankoubon encontramos dos historias diferentes, *Magic* y *Silent*. En la primera, se narra la historia de Toru, un chico que cuida de su hija, fruto de su relación con una famosísima modelo, desaparecida en un accidente ocurrido en el planeta Sasha. La niña, llamada Kana, como su madre, está enamorada de su "padre adoptivo", y también es modelo, así quey va al planeta donde desapareció su madre para una sesión de fotos. Allí quedan retenidos y empiezan a pasar cosas extrañas. La relación entre Kana y Toru se deteriora, al saber Kana que él es realmente su padre. Pero no es cierto, ya que en ese planeta el tiempo va hacia atrás, por lo que Kana es realmente ella misma, y no su hija; ya que tardaron tres años en poder "rescatar" a la niña del planeta, pensaron que era la hija, y no la madre. En su huida de Sasha, un accidente vuelve a separarlos.

Diez años después, Toru rescata a Kana del planeta y la cuida como si fuera su hija...

La otra historia, *Silent*, trata de un estudiante de instituto muy popular entre sus compañeras, que se dedican a perseguirlo cámara en ristre; el muchacho en cuestión dedica su tiempo libre a asesinar a jefes de la yakuza para vengar la injusta muerte de su hermano, muerto en una reyerta. Una de sus admiradoras descubre que es el misterioso asesino, y consigue detenerlo antes de que lo descubra la policía.

La autora, Reiko Shimizu, es mayormente conocida por *Moon Child*, y cuenta con dos libros de ilustraciones, *Waltz* y *Aira*, con unas ilustraciones realmente preciosas. El grafismo de esta autora es preciosista, y muy shojo; en el manga predomina este estilo, con viñetas sueltas y etéreas, donde destacan unos pin-up's elegantes y románticos. Es un estilo interesante, y deberíamos tener en cuenta a su autora.

JAIL BIRD, (ANIMAGE Chara Comics)

por Minami

Y más shojo. En esta ocasión, *Jail Bird*, una historia original de Tamotsu Takamure, de seis tankoubons, que trata sobre ángeles y no es *Evangelion*. Vale, seamos serios; nuestro protagonista es Mafumi, un chico amnésico, que en su otra vida, o en su pasado, más bien, era un ángel. Fue castigado y para poder volver debe matar a 999 demonios. Shion es un demomio con cara y alas de ángel, y es repudiado por sus compañeros por esa razón. Mafumi y Shion se conocen y se hacen muy amigos, aunque su destino les convierte en enemigos, claro que Mafumi se siente inexplicablemente atraído por Shion. Así que Mafumi se sigue dedicando a la caza de demonios y vive con Shion como si fueran una familia. Una especie de ángel, Uriel, se le presenta a Mafumi, y le dice que a partir de ese momento va a protegerlo. Los celos de Shion no tardan en manifestarse, y hacen que los dos se peleen. Tras unas de esas peleas, Mafumi conoce a un hombre muy agradable, que a pesar de su aspecto es Rafael, uno de los padres de los ángeles del antiguo mundo de Mafumi. La intención de Rafael es de volver a su nuevo amigo contra Shion, y para ello intenta convencerlo de que es

MIRENAI NO UTENA, (Hakushensha)

por Minami

Siguiendo con el shojo manga, de Saki Hiwatari, autora de *Please Save My Earth*, tenemos a *Mirai no Utena*, publicado por la misma editorial que *Magic*, Hakushensha en la colección Hana to Yume Comics (comics de flores y sueños), que presenta una historia con elementos extraños. Takeru y su hermanastra Hyoju viven solos tras la muerte de sus padres. Takeru sale con Ichigo, una chica muy mona, pero para ello tuvo que vencer la oposición del hermano de ésta, Kazuki; en realidad, este chico estaba poseído por una cosa, ente, espírutu o lo que sea, que se alimenta de la avidez de los humanos a los que posee. Fue salvado por Zen, del clan Nanitsu, un chico cuya misión es salvar a los humanos atrapados por el poder de Noise (se llama así, la cosa). Por lo tanto, cuando Kazuki es liberado de Noise, permite a su hermana salir con Takeru, mientras él empieza una relación con Hyoju. Aparece un nuevo personaje, Hijiri, que se acerca a Takeru y le habla de un torre que puede viajar por el tiempo. Provoca al chico diciéndole que en el pasado, a quien realmente amaba era a otra chica, en vez de a Ichigo. Y que para demostrárselo debe subir a Utena, la susodicha torre. Para acabar de picarlo, le explica cosas de su otra vida, de cuando los dos estaban juntos.

Un día, de vuelta a casa, Takeru, junto con

el enemigo, que debe morir, ya que es un demonio.
Mafumi descubre su verdadera otra vida. Cuando vivía en el cielo, cometió un gran error, imperdonable para un ángel de la luz como él. En el cielo era llamado Lucifer y su arrogancia le perdió. Para expiar su pecado fue castigado a bajar a la Tierra y matar a 999 demonios, y el número 1000 es Shion. Mafumi y Shion son la misma persona, la parte oscura y la luminosa. Para poder volver a su mundo, Mafumi debe destruir su lado maligno, que está encarnada en su amado Shion.

Acosado por los enviados del cielo para que destruya a su lado sombrío, Mafumi está muy confuso. Pero al final su camino es muy diferente del que habían escogido para él. Decide quedarse en la Tierra con Shion y llevar una vida normal, como un chico cualquiera.
Parece ser que en el estilo shojo, la abundancia de flores y alas, se supone que de ángeles, son una tónica constante, tan sólo hay que fijarse en una de las últimas obras de CLAMP, *Wish*, que también va de ángeles y demonios. De *Jail Bird* podemos destacar que el grafismo es interesante, el contorno de las caras está muy marcado, ojos grandes y muy expresivos y, en general, un tono bastante oscuro, si lo comparamos con otras obras del mismo estilo, como por ejemplo los otros tankoubons de este número, como *Magic*. Es un manga recomendable, con una historia interesante, y bueno... la verdad, a mí me gustan los ángeles!.

Ichigo y un amigo, desaparecen en un puente mientras Zen estaba distraído, y viajan hacia el pasado. Pero ellos no se dan cuenta de eso hasta que van a comprar, ya que los billetes no sirven. Pero para asegurarse, a Takeru se le ocurre llamar a casa, ya que las monedas son las mismas. Y quien le responde es su madre, muerta cuando era pequeño; su amigo también llama a casa y se pone a llorar al oir la voz de su padre, ya muerto.

Shia, hermana de Zen, habla con el compañero de trabajo de Takeru, Hotei, que pertenece a otro clan que también conoce la posibilidad de los viajes por el tiempo. Ya que están en ello, Shia le pregunta a Hotei qué sabe de Hijiri, a quien el jefe de Noise trata como un hijo, ya que es fruto de una relación con la madre del chico (lógicamente), aunque en teoría Noise no puede tener descendencia. Hotei le promete a Shia que averigüará lo que pueda sobre Takeru y Utena porque está enamorado de ella.
Estamos ante una obra shojo, con el grafismo característico de este estilo, y bastante correcto. La autora es experimentada y expresiva, vale la pena dedicarle un poco de tiempo, y más aún por ser la artífice de el magnífico manga *Please Save my Earth*.

HOKUSAI

C/Comte d'Urgell 99, 08011 Barcelona, Tel:451-6293

IMPORTACION DIRECTA DE JAPON
➡ MAS DE 10000 MANGAS ORIGINALES DESDE 200 PTS
➡ MATERIAL DE SEGUNDA MANO
➡ ART BOOKS-CDs ORIGINALES
➡ ACETATOS: CITY HUNTER, SHULATO, RANMA...
➡ CROMOS Y MERCHANDISHING JAPONES

➡ TODO AL MEJOR PRECIO, Y SI LO ENCUENTRAS MAS BARATO TE ABONAMOS LA DIFERENCIA
➡ NUEVO SERVICIO DE VENTA POR CORREO
➡ TAMBIEN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

HYPER POLICE

por Enrique Pilón

EL MANGA

El manga tiene varios género más o menos definidos, pero la verdad es que la mayoría de ellos escapan a un encasillamiento rígido. Es más, seguramente una de las cosas que mejor definen el mundo del manga es la flexibilidad, la enorme capacidad para mezclar influencias y estilos e introducirlos en las historia. Es el caso de este *Hyper Police* de MEE. En *Hyper Police*, este autor nos propone un juego, un juego de composición en el que mezcla influencias de la ciencia ficción más utilitaria con referencias más cinematográficas tipo *Robocop*. *Hyper Police* se sitúa en un mundo en el que los humanos y los ani-hombres conviven en un difícil equilibrio. Las grandes compañías se han hecho con el control e incluso la policía es una corporación, una especie de franquicia que es explotada por más de una compañía. Una de esas compañías, la Poli Cam, es donde trabajan los protagonistas de nuestra historia, Natsuki y sus compañeros y su principal cometido es luchar contras los diferentes monstruos y ani-hombres desbocados que pueblan la ciudad. La otra compañía de policía, la rival, es la Mad Police Co. Natsuki es medio humana medio gata y tiene un mentor dentro de la compañía de policía, Batanen (no confundir...) medio humano medio lobo. Desgraciadamente, en una misión en la que tienen que rescatar a una niña en manos de un lobo-hombre (las mezclas tienen varias posibilidades) Batanen resulta herido en la cabeza, precisamente por un disparo de la propia Natsuki.

Esta acaba solucionando la situación utilizando unos misteriosos poderes que tiene y que canaliza através de sus mascotas (Fujin, dios del viento y Raijin, dios de la tormenta) que se le adaptan a las manos como unos guantes. Pero a pesar de la victoria Batanen ha caído y tienen que hospitalizarle. Mientras se lo llevan los enfermeros tranquilizan a Natsuki y le dicen que se curará en la próxima luna llena.

Poco después Natsuki salva a

Kondo de ser devorada por un monstruo y va a ver a Batanen al hospital y le pilla ojeando revistas porno, a las que Batanen es muy aficionado. El que también es un salido es el jefe de la policía que, a la menor oportunidad intenta colar nuevos uniformes al personal femenino cada vez con menos ropa y más medias, seguramente para ahorrar en tela o algo por el estilo.

Poco después aparece Sakura,un personaje femenino medio humana medio zorro que capta el enorme poder de Natsuki y lo quiere para ella. Resulta que Sakura pertenece a una raza que tiene grandes poderes gracias a sus nueve colas, pero Sakura solo tiene ocho y media y necesita la otra media para tener el poder. Para conseguirlo deberá comerse el hígado de Natsuki y eso es lo que pretende. Tras localizarla e intentar enfrentarse a ella y fallar, Sakura decide alistarse a la policía para poder acercársele con mayor facilidad. Nada más entrar en el cuerpo Sakura intentará eliminarla disparándole desde la espalda, pero Natsuki, que todo se dicho, es una chica bastante inocentona, interpreta que Sakura se ha equivocado al apuntar debido a su inexperiencia. Este será uno de los ejes de la historia y provocará situaciones tan divertidas como una en la que Sakura, que se irá a vivir con Natsuki, aprovecha que esta duerme e intenta comérsela pero Natsuki se despierta y se encuentra a Sakura con uno de sus pechos en su boca. Natsuki, evidentemente, no sabe que pensar.

Más tarde la historia dará varios giros cuando Natsuki y Sakura son echadas del cuerpo y tienen que establecerse como cazadoras de bichos independientes y, sobre todo, cuando Sakura acabe por cogerle cariño a Natsuki y prácticamente se olvida de su misión original convirtiéndose, casi sin quererlo, en el personaje más carismático de la serie.

Este manga de MEE es todo un hallazgo. El estilo del autor es bastante primario, sencillo, en muchos

1.- Natsuki es medio humana medio gato. Pertenece a la raza de los ani-hombres y trabaja para la compañía de policía. Además de una gran policía es un poco maga. Es capaz de lanzar rayos de energía muy poderosos. Lleva siempre consigo dos mascotas que utiliza como armas, como en *Tenchi Muyo* o *El Hazard*.

2.- Batanen es medio humano medio lobo. También trabaja en la compañía de policía y es el que le ha enseñado todo lo que sabe a Natsuki. Es un poco salidillo.

3.- Kondo es humana y no les tiene mucho aprecio a los ani-hombres. Tras resultar herido Batanen la asignan de compañera de Natsuki. Al principio rechaza la situación pero se acaba adaptando.

4.- Sakura es medio humana y medio zorro, ¿o es zorra?. Se une a la policía para intentar comerse a Natsuki y asi hacerse con sus poderes. Sustituirá a Kondo como compañera de Natsuki ya que se le asigna a esta su entrenamiento.

5.- Tommy es medi humano medio perro. Es el nuevo compañero de Batanen.

6.- Mudagami Kakaricho.s el jefe de la policía.

momentos, pero sabe sacarle jugo y crear un producto muy eficaz en el que el erotismo, a nivel visual, es muy importante. Las protagonistas principales son chicas sexy con trajes sexy envueltas en situaciones de peligro lo que las convierte en las famosas damiselas rescatables que tanto gustan a muchos autores japoneses. Eso sí, el acierto de MEE es dejar que Natsuki y Sakura se rescaten solas en lugar de introducir siempre un personaje masculino presto a solucionarlo todo. En este caso Batanen es simplemente un compañero pero no el héroe imbatible. Por lo demás MEE construye las historias con habilidad, entinta con brocha gorda (su punto más flaco), se olvida muchas veces de los fondos, pone las tramas con corrección pero es un gran dibujante de expresiones, les da muchísima vida a sus personajes. En resumen un manga que no es un diez pero que llega al notable y es muy aconsejable (sin haberlo deseado...).

EL ANIME

Parece que el éxito del manga hizo inevitable que la serie tuviera su propia versión televisiva. Para ello se escogió a un buen equipo de producción encabezado por el Estudio Pierrot, uno de los más veteranos y con mayor experiencia del momento. El director es Takahiro Mori y el diseño de personajes de Keiji Goto. Curiosamente la serie se emite a la 01:15 de la madrugada ya que se pretende dar rienda suelta al erotismo que subyace en la obra. De momento está previsto realizar una temporada completa, 25 episodios.

Una posible continuación dependería del éxito del producto, pero parece que tiene todos los números para funcionar ya que, nada más salir, se ha colocado en el nº 12 de un ranking popular recopilado por la revista *Animedia*, una muy buena señal. El diseño de Goto respeta mucho el trabajo de MEE y parece ser que el creador del manga ha seguido muy de cerca todo el proceso de producción y actúa de supervisor de los guiones para mantener al máximo el espíritu original de la serie. Los comentaristas (nosotros no hemos visto la serie) de las revistas japonesas coinciden en la calidad de la animación y en lo entretenido del producto por lo que el éxito de crítica y público parece asegurado. Sería interesante tomar ejemplo de los japoneses y, en vez de montar los pollos que aquí se montan, simplemente utilizar todas las horas de la programación para instalar cada serie donde le corresponda y evitar así problemas. Si eso sirviera para emitir más anime todos encantados. Evidentemente nosotros no veremos *Hyper Police* como no sea a través de cintas de importación, pero siempre nos quedará el consuelo de poder consumir el producto original, el manga del que nació el anime.

MEE, el autor de *Hyper Police*, nació el 24 de junio de 1963, en la provincia de Fukuoka. Este ya no tan joven autor se hizo famoso hace unos años con *Kotetsu no Daiboken* (la gran aventura de kotetsu), un manga que recibió una gran acogida popular y que le permitió darse a conocer. El éxito fue tal que el manga obtuvo una versión animada que tampoco funcionó nada mal entre el público. *Kotetsu no Daiboken* se editaba en la *Wani Magazine* y parece que de momento no tendrá continuidad.

Su siguiente obra, *Hyper Police*, empezó a publicarse en la revista *Comic Dragon* de Kadokawa (cómo no) en 1993 y en la actualidad sigue publicándose con inmejorable salud.

Parece que MEE no tiene intención de dejar la obra por el momento y declara que está planteándose argumentos para el futuro, como unos posibles novios para Sakura, que casi se ha convertido en la protagonista con el paso del tiempo, y Sakura.

MEE ha conseguido el éxito gracias a su habilidad para combinar diferentes elementos comerciales con mucha habilidad. Sus historias tienen una base bien construida y adorna el todo con algo de erotismo, con muchísima acción y, sobre todo, con personajes muy carismáticos, seguramente la clave principal de lo bien que funciona *Hyper Police*. Ese éxito puede repetirse en nuestro país porque nos acabamos de enterar que se va a publicar *Hyper Police* en nuestro país. Nosotros no lo sabíamos y habíamos preparado este artículo antes de la noticia. Somos adivinos.

EL MEJOR MANGA
Y ANIME A TU
DISPOSICIÓN
CONTINUARÀ
Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax: (93) 310 45 21

TOT O-JOX
COMICS & VIDEOJOCS
C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40
SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN
Mangas, Videojuegos, Figuras, Super
Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits,
Bandai cards, Ramis, etc
DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO
-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-
¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!
MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME

SALÓN'97

por Anabel Espada

Un año más, volvemos al Saló del Cómic. Como cada año, encontrábamos expuesto lo más interesante del mercado nacional e internacional, así como la presencia de autores americanos, como Jim Lee o Neil Gaiman. En cuanto a las novedades del Saló, Planeta presentó *La tragedia de P*, de Rumiko Takahashi, *Compiler*, de Kia Asamiya, en el formato Biblioteca Manga, y *Cazadores de magos*, ya comentada en el *Neko* anterior y Camaleón la esperada continuación de *B3*, de David Ramírez, y *Dominic* (aqui lo que sea).

Lo que sí había era una cantidad ingente de material sobre *Neon Genesis Evangelion*, la serie de Gainax que ocupa el artículo central de este mes. Era increíble que, miraras donde miraras, vieras algo de Evangelion, ya fueran cortinas, persianas, llaveros, maquetas, cromos, shitajikis o cualquier cosa relacionada. El rey de los anteriores salones, *Dragon Ball*, tuvo en éste una representación simbólica, después de la redada policial que incautó material valorado en varios millones de pesetas. Y es que todo era... digamos que poco legal, y pasó lo que tenía que pasar, alguien se chivó. Fueron tres los stands "registrados", y uno de ellos prácticamente tuvo que cerrar, ya que la mayor parte de su material era de *Dragon Ball*, del piratilla.

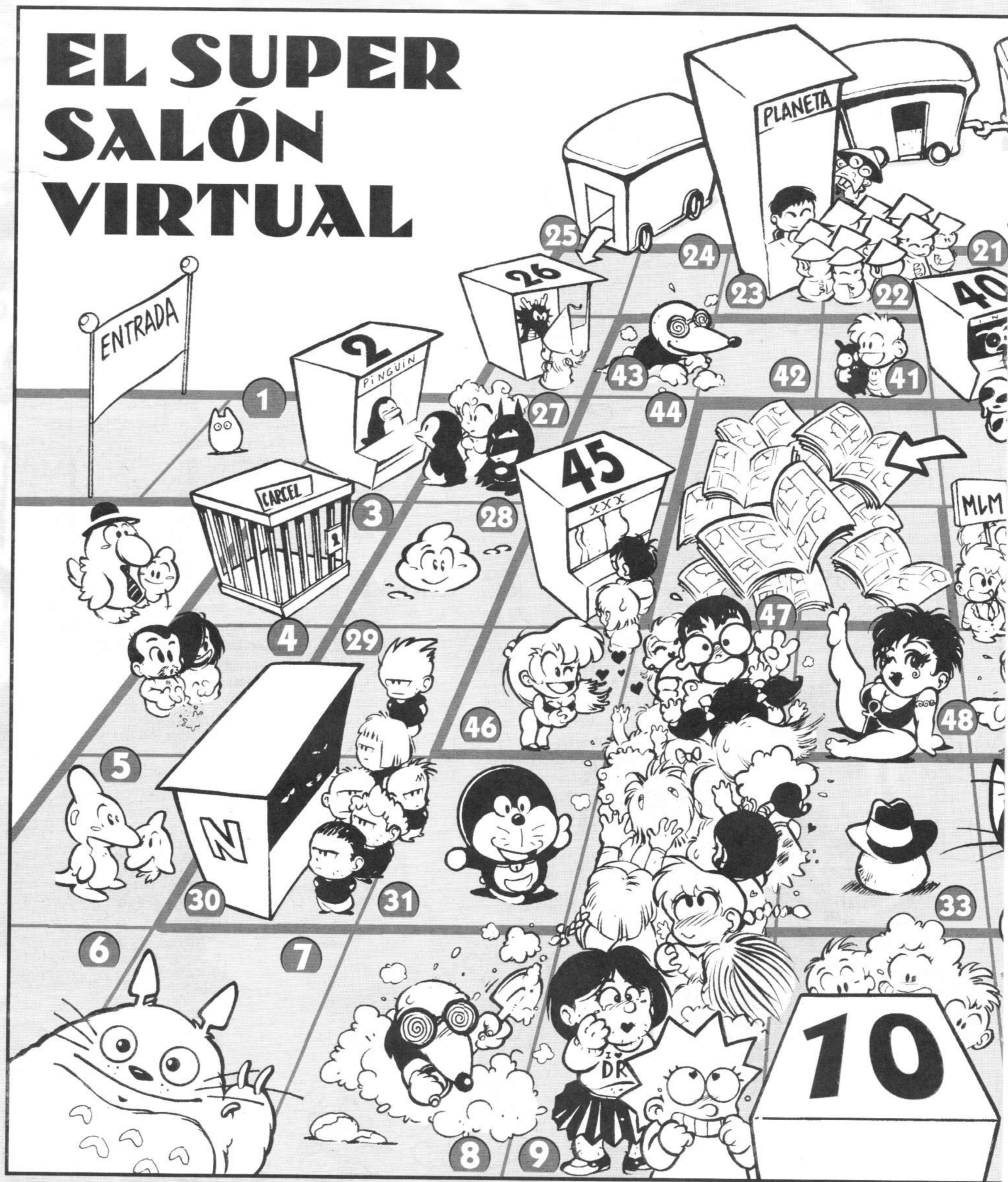
El stand de Camalón era uno de los más originales de todos, y es que estábamos en las nubes. Montones de algodón adornaban el techo y todos nos preguntábamos qué pasaría si alguna chispita lo prendía o si el , ya nos imaginábamos imágenes dantescas de la gente del stand con el algodón incendiado enganchado a la piel y con los asistentes comentando, hey, ese disfraz de la antorcha humana está muy logrado. Incluso había apuestas por si quemaríamos todo el Saló o sólo perecería-mos nosotros. Y es que a veces somos algo brutos... Y por si no fuera poco el tener la parada más inflamable del recinto, nos montamos un karaoke de anime, algo cutre, pero en dos meses tampoco nos dió tiempo de hacer algo mejor. Como incentivo se ofrecía sake a los valientes cantaores, que podían escoger entre un variado repertorio de canciones de *Ranma*, *Oh! My Diosa*, *Totoro*, *Mazinger Z* y, cómo no (ya que todo el Saló iba de eso), *Evangelion*.

Suerte tuvimos de la primera macroreunión de la Mailing List de Manga que, aprovechando el evento, iban cartelito en ristre reuniendo a sus miembros. Escogieron nuestro humilde stand como lugar de encuentro. Eso sí, hay

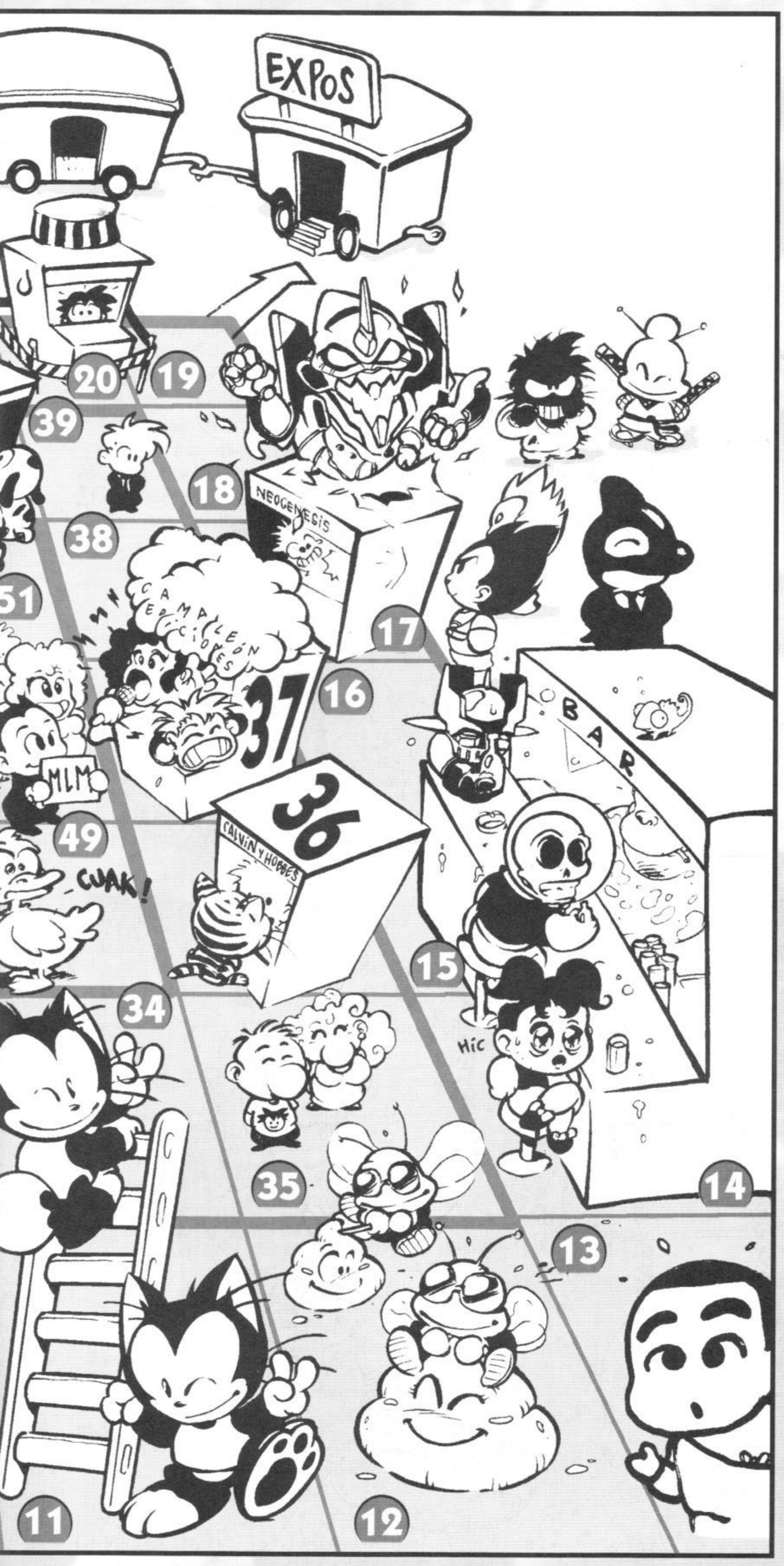
Hubo disfrazes para todos los gustos. Tuvimos un Cuervo, Una Pai, a las chicas de *You Are Under Arrest*, a Grifter y a Spiderman. Parece que lo del costume-play, ya se ha establecido como algo natural y se ha perdido la vergüenza a disfrazarse.

El manga español ha tenido representación en este Salón. Se han editado tebeos de David Ramírez (*B3*), de Art Brooks y David Belmonte (*Dominic*), de Cels Piñol y Nacho Fernández (*Manga Wars*), y de Nacho Fernández y David Ramírez, con una ayudita de Nuria Teuler (*Paladines del horóscopo*). La media de calidad de estos productos fue aceptable y lo más positivo es que se confirma que Planeta seguirá apostando por el manga español, que Inu seguirá probando a editar a autores locales. Ahora sólo falta que apuesten por nuevos valores para intentar, entre todos, dar el máximo de oportunidades al máximo de autores y no limitarnos a los "consagrados".

EL SUPER SALÓN VIRTUAL



Estábamos cansados de repetir el mismo esquema y esta vez, y con la ayuda de Ismael Ferrer, hemos preparado este pequeño juego en el que reviviréis la experiencia de ir a un Salón pero desde la seguridad y el confort de vuestro hogar. Es como una visita virtual al Salón de Barcelona. Para poder jugar necesitáis un dado de seis y (esto no es obligatorio) un casco holográfico de VR con el que vivirés la experiencia en 3D e incluso podréis tocar a los diferentes personajes y elementos del tablero. El juego es sencillo y s
Si sois pocos jugadores y estáis
jugando. Por cierto. La casilla f
lleguéis a un acuerdo sobre la



o tenéis que mirar si la casilla en la que habéis caido tiene alguna trampa o alguna instrucción. os dos en una casilla de esperar turnos estos turnos de espera quedan anulados y podéis seguir al tiene unas instrucciones concretas. Lo ideal es que la consultéis antes de empezar a jugar y isma antes de empezar.

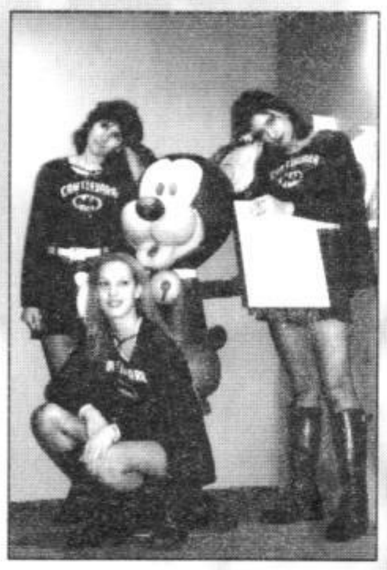
2. Has caido en un stand muy majo y vas hasta el stand n° 10 **3.** Has caido diréctamente en la carcel. Tendrás que esperar tres turnos de tus contrincantes para acumular el dinero del soborno con el que comprar a tu guardián. **8.** Vaya, que suerte, Topolino está intentando escapar del penal y puedes utilizar su tunel para saltar hasta la casilla 43. Fantástico. **9.** Vaya, has tropezado con la marabunta de fans de David Ramírez. Tendrás que esperar un turno hasta que despejen el camino. **10.** Otro stand con buen rollo. Si no llegas desde el stand n° 2 puedes saltar hasta el stand n° 26 **11.** Pachún es un encanto y te ha preparado una escalerita para que atajes hasta el número 34. **14.** Ah pillín, has caido en la entrada del bar y tu necesidad compulsiva de alcohol te impedirá marchar del lugar. Si todavía estás mínimamente sobrio o sobria podrás seguir en dos turnos. Para demostrarlo deberás hacer la prueba de tocarte la nariz con los ojos cerrados y la de seguir la línea recta también con los ojos cerrados. Evidentemente serán los demás jugadores los que dirán si has superado la prueba. **17.** La fiebre Evangelion ha hecho estragos y el EVA 01 de este Stand te acaba de pisar un juanete. Tardarás dos turnos en liberarte. **19.** Tu tremenda sed de cultura te permitirá acceder a las exposiciones y llegar hasta la casilla 25. **20.** Vaya, has caido en uno de los stands precintados. Como te has portado mal y has intentado comprar algo de Dragon Ball un poco piratilla irás a la carcel (casilla 4) hasta que te arrepientas y tu alma quede redimida. Tardarás dos turnos completos y tendrás que recitar un padre nuestro para poder salir de la carcel. **26.** Si no llegas desde el stand n° 10 pasarás mágicamente al stand n° 36 **30.** Has caido en la zona oscura. Te has quedado tan aterrado por el aspécto lúgubre y terrorífico de este stand (todos van de negro) que tardarás dos turnos en poder volver a moverte. **32.** Otra vez la marabunta de fans de D.R. tendrás que volver a esperar un turno para poder pasar sin peligro. Si decides intentar pasar puedes probar. Tira un dado y si te sale un número par conseguirás atravesar. Si el número es impar acabarás aplastado por el mogollón y tendrás que ir a un ambulatorio, al exterior del recinto, por lo que sigues perdiendo un turno y tienes que volver a empezar. **34.** Pachún es muy simpático pero también es un poco gamberro. Tendrás que bajar por su escalera hasta la casilla 11. **36.** Si no llegas del stand n°26 saltas al stand n°40. **37.** Jo, los chicos de Camaleón desafinan que da gusto. Tendrás que quedarte un par de turnos y enseñarles a cantar. Tus compañeros de juego juzgarán si lo has hecho bien. Tendrás que cantarles la canción de entrada de algún anime famoso (*Mazinger*, *Heidi* o lo que se os ocurra) y convencerles de que tienes una voz magnífica. Es obligatorio para seguir jugando. **40.** El stand de los chicos de INU es referencia obligada en el Salón y te permitirá saltar hasta la casilla n° 45 siempre que no vengas de la n°36. **43.** Bueno, parece que Topolino todavía no ha cerrado su tunel. Por desgracia has caido en él y no te queda más remedio que ir hasta la casilla 8. **45.** Uuuuy, gamberrete. Te gusta el hentai ¿verdad?. Pues no es nada sano para gente de vuestra edad. Será mejor que saltéis hasta la casilla n° 40 y os tranquilizeis un poquito. Que vais un pelín quemados. **47.** Vaya, D.R. está aquí. Parece que las fans se lo están comiendo vivo. Tendréis que esperar dos turnos para ayudarle a deshacerse de tanta fan apasionada. **48.** Oh, es la muerte. ¿Sabéis que significa eso?. Pues sí. Que para tí el juego se ha acabado. Otra vez será. **52.** Felicidades. Has ganado y tus colegas tendrán que comprarte todos los mangas que coleccionas durante un mes. Pero como somos buena gente os permitimos que esta regla sea aplicable sólo si queréis.

que agradecerles su desinteresada labor de animación, sobre todo a Komatsu, el gran intérprete de *Kimagure Orange Road*.

Pero a pesar de todo, la impresión general fue la de un Saló flojito, con menos gente que otros años, lo que despierta fantasmas que hacía mucho que no aparecían. Para los amantes del manga había merchandising, pero también poco tanto, ni tan variado como otras veces. *Evangelion* es atractivo, y bonito, y eso, pero todo en exceso cansa. Parece que pasamos de una obsesión a otra y no conseguimos llegar a un punto medio, un punto de equilibrio. Y casi no había nada más, cuatro pósters, algún juego y maquetas a precios exhorbitantes. Material de importación, poco, y nada demasiado original. La mejor en ese sentido, sin duda, fue Tonkam, con algunas cosas de CLAMP realmente preciosas, como una toalla de *Wish* o vasos y monederos de *X*. Como siempre, lo que se hecho en falta fue el formato papel. Había mucho juguete y mucha chorrada pero era difícil encontrar un libro de ilustraciones interesante y novedoso o un manga recién publicado en Japón, lo que frutró a más de uno y más de dos.

La ausencia de mesas redondas relacionadas con el manga o anime también molestó un poco. La cosa se justificó con el pase de alguna cinta de anime, como la cuarta parte de *3x3 ojos*, pero no fue suficiente si tenemos en cuenta que el manga es una realidad del mercado y debería ser atendida.

En el resto de temas (superhéroes, etc...) os aconsejamos el *Slumberland* post-salón, en el que os enteraréis de todo, todo (viva la publicidad encubierta). De todas formas, el Saló sirve para ver a los amigos, conocer gente nueva y, en mi caso, para comprarme un Mokona saltarín de lo más adorable.



Arriba a la izquierda vemos que gente no faltó pero hubo menos que otras veces. Arriba a la derecha Ryan Benjamin, Jim Lee y Carlos Pacheco, verdaderas estrellas del Salón. Abajo a la derecha las chicas de Continuará tan monas como siempre y más a la derecha Camaleón.

LA MLM EN EL SALO

Una de las curiosidades del pasado Saló fue el karaoke de anime organizado por la **MLM** en el stand de Camaleón Ediciones. Si estás apuntado a una mailing list puedes conocer a mucha gente con tus mismos intereses y gustos, y en ésta, la primera de manga en español, se habla de manga, anime, derivados varios y todo lo que se nos pase por la cabeza. El responsable de todo es Jorge Orte, quien desde Zaragoza gestiona esta lista, que ya cuenta con más de 100 miembros.

Este Saló fue escogido para la primera macro-reunión de la lista. Ya se celebró la primera y segunda ruta manga de Barcelona, y la primera de Madrid, donde íbamos todos en grupo arrasando por las tiendas en busca de material y figuritas de Belldandy.

Si os pasasteis por el Saló el sábado, tal vez visteis a alguien llevando el cartel que servía de punto de encuentro para todos los mlmeros que pasaran por allí.

El karaoke fue una idea original surgida de no se sabe qué mente calenturienta, y que a pesar del poco tiempo de preparación no salió tan mal. Como incentivo se ofrecía un chupito de sake a los esforzados/as cantantes, que podían escoger entre canciones de *Mazinger Z*, *Totoro*, *Kimagure Orange Road* (monopolizadas por Komatsu y Alejandro Maicas), *Ranma 1/2*, *Aa!Megamisama*, *Slayers*, Evangelion, naturalmente, y algunas más. No sólo se apuntaron los miembros de la **MLM**, sino también hubo lanzados entre los asistentes que probaron nuestro sake. Queremos agradecer a Ana María Meca que dejara su puesto en el stand de Planeta para cantar el opening de *Evangelion*. Gracias, Ana María, que sabemos que estabas muy ocupada. E igualmente a todos los cantantes, Wind, Keiichi, Totoro, Vander, Rafa, Aira, y a todos los que me deje o no recuerde su nombre, *hontoo ni arigatoo gozaimasu*.

Para el Salón del Manga se prepara un karaoke más elaborado, así que ya lo sabéis, a practicar. Y si queréis charlar con otakus como vosotros, o nosotros, enviad un mail a la cuenta de correo de Jorge, **elorte@public.ibercaja.es**, con Subject "apúntame a la MLM" y ¡nos leeremos!.

por **AINOA AMPERIO**

EVANGELION

MANGA

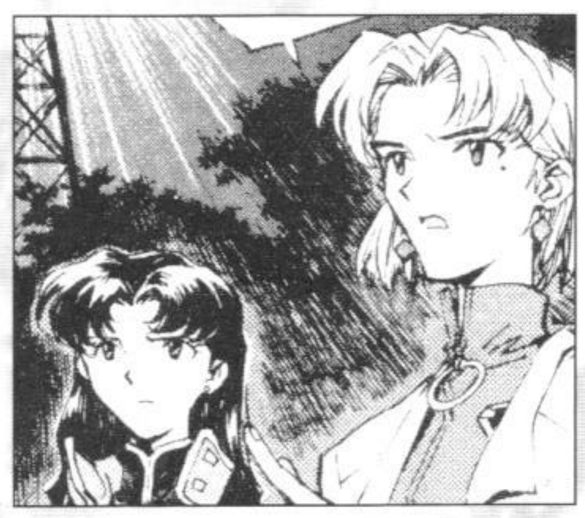
La mayoría de los mangas basados en producciones de anime son trabajos de encargo para sus autores, con guiones adaptados nominalmente por los autores (y en la práctica por quien toque) y dibujados a toda prisa por desconocidos. Ejemplos sobran, desde los muchos *Gundams* al reciente *Escaflowne*. La idea es producir un manga instantáneo para aprovechar la sed del aficionado, mientras una serie u otra esté en el candelero. El caso de *Neon Genesis Evangelion* es, cómo no, diferente. En este caso, el manga de Yoshiyuki Sadamoto puede considerarse de todo, menos un trabajo de encargo: después de todo, es un lujo tener al diseñador de personajes de *Nadia* y del mismo *Evangelion* trabajando en el manga. Por lo menos, es seguro que los personajes se van a parecer a sí mismos, cosa que no siempre es cierta. No sólo eso: cambiando de medio, Sadamoto desarrolla todas las posibilidades que la dificultad del trabajo hace imposible explorar en un anime. La historia, además, es independiente. Esto quiere decir que Sadamoto se plantea el manga como si el anime no existiera, a nivel de historia. Si no se ha visto la versión animada, se puede leer en el manga una historia completa que tiene interés por sí misma, y mucho, por cierto. Pero, además, el manga resulta imprescindible para cualquier fan de *Evangelion*. ¿Por qué?. Porque, aunque el orden de los acontecimientos generales es el mismo, el manga da para más: explica cosas que no se aclaran en el anime y las reinterpreta. Por ejemplo, cuando Shinji está esperando a Misato justo antes del ataque del tercer angel, en el manga podemos seguir una desastrosa primera salida del Eva-01 controlado por Rei, que es rápidamente derrotada por el ángel, mientras en el anime lo que observamos es una extraña aparición de Rei en uniforme escolar entre la bruma, en la lejanía, cuando era imposible que estuviera allí, ya que estaba gravemente herida en el hospital. Igualmente, obtenemos nuevos datos sobre

LAS DIFERENCIAS

Ya que dentro de poco se hará el lanzamiento conjunto del manga y del anime de *Evangelion*, hemos pensado que estaría bien comentar las diferencias y similitudes que hay entre ambos productos. Parece ser que Yoshiyuki Sadamoto considera el paso a papel de *Evangelion* una segunda oportunidad para definir según qué conceptos que tal vez en la versión animada no quedaban demasiado claros. Aparte del fantástico grafismo de Sadamoto, parecidísimo al diseño de personajes de la serie, si lees el manga tras ver la película puedes comprender mejor algunas cosas. Si vamos a por ejemplos concretos, cuando Shinji, pilotando el EVA-01, es atacado por el ángel y queda inconsciente, le envuelve una cálida sensación, que él relaciona con su madre muerta. Imagina la silueta de una mujer que lo rodea con sus brazos, y cuando abre los ojos ve a una cosa rosa, fea, humanoide y con uno de los ojos herido, curiosamente el mismo que tiene herido su EVA... en la versión animada, Shinji tan sólo ve un ojo que le observa, y es por eso que luego caes en que el EVA-01 contiene el espíritu de su madre. Bien, Ainoa me odia por haberle chafado algo del final, pero sino, ¿qué explico?. La escena donde Touji pega a Shinji por haber herido a su hermana es también muy diferente; no es una mera anécdota como en el anime, donde estos personajes secundarios (Touji, Hikari, Kensuke), apenas tienen relevancia. En cambio, Sadamoto les ha dado más papel, el de comparsa cómica tal vez, pero que es de agradecer.

Quien tiene más protagonismo es Pen Pen, mascota y compañero de piso de Misato y Shinji. En el manga, sus apariciones son esporádicas y cómicas (un pingüino en unos baños termales... en fin), pero en el manga sale mucho más, robándole comida a Shinji, colándose en el baño o brindando lata de cerveza en ristre.

La impresión general es que el manga es, aparte de más sencillo de entender (al menos, hasta donde hemos visto), es bastante más relajado, no tan serio y apocalíptico como el anime. Cierto, el tema es el mismo, y la personalidad de los protagonistas es igual de atormentada y misteriosa, todos tienen cosas que ocultar, pero hay más toques de humor, guiños simpáticos que hacen de la lectura de la obra algo agradable y bastante más digerible que la versión de anime. Ésta es, quizás, la mayor diferencia entre estos dos géneros complementarios e imprescindibles.



los personajes: por ejemplo, Shinji vivía con unos tíos que no le hacían ni caso, lo que explica en parte su carácter introspectivo y solitario. Cuando en el tomo dos, Shinji sorprende un diario en el que Misato ha ido apuntando cuidadosos informes sobre él, se entiende perfectamente su frustración y su deseo de dejar el NERV. Como el ritmo de la acción es diferente (el primer tomo explica más o menos los primeros dos capítulos), uno siente que entiende mejor a los personajes: hay más tiempo, más diálogos, más planos para estudiar sus reacciones. Además, Sadamoto ha optado por centrarse en el tema que domina, los personajes, dejando los Evas en segundo plano, y explicando las batallas con la espectacularidad justa y el mínimo de escenas. Además, la acción en el manga es lineal, sin saltos extraños. En el anime, Shinji no revive su batalla con el ángel hasta el final del capítulo 2, cuando dicha batalla tiene lugar al principio, dejando al espectador esperando impaciente para saber qué ha pasado. En el manga, se explican los acontecimientos en el orden real, lo que resulta más coherente para el lector y le permite leer el manga como si fuera algo nuevo.

En resumen, que ahora que *Evangelion* aterrizará en España por partida doble (manga y vídeo), va a resultar difícil escoger qué versión de la historia os convence más. Y hay que tener presente que éste es uno de los pocos casos en los que vale la pena probar las dos.

En el mundo del anime, parece que empieza a quedar clara una tendencia en las grandes productoras para poner sus medios al servicio de los proyectos de estudios de animación más pequeños. Esta feliz coincidencia de las ideas con el equipo y el dinero ha dado algunas obras geniales y de calidad (caso de Headgear con *Patlabor*). En el caso de Gainax, cualquier aficionado les conoce: si no ha visto *Gunbuster*, ha visto *Nadia*. Pero sin duda los que esperarán más serán los que hayan visto *Otaku no video*, la obra que hace que se ericen las orejas cuando se habla de Gainax. Dicha encantadora pseudo-biografía con pretensiones de documental, nos informa, más que nada, de que los miembros de Gainax son todos otakus. Aun peor: otakings. ¿Y qué puede producir un estudio de otakings sino la serie que cualquier aficionado querría ver?

Shin Seiki Evangelion, alias *Neon Genesis Evangelion*, es una serie de 26 episodios, creada directamente para televisión por el estudio Gainax, y coproducida entre TV Tokyo y la NAS, que se emitió en Japón entre octubre de 1995 y marzo de 1996. Para el Proyecto Eva (se llama así), el equipo incluye además del propio equipo de animación de Gainax, miembros como el director Hideaki Anno, y el diseñador de personajes Yoshiyuki Sadamoto, al de Tatsunoko Productions, a Ikuto Yamashita (diseñador de mechas, con la ayuda de Hideaki Anno), Hiroshi Kato (art director) y Shiroh Sagisu (responsable de la música). El resultado de este montón de talento (y el consiguiente montón de dinero) es una serie que ha roto un montón de esquemas de calidad en producciones televisivas: para entendernos, en la línea de productos como *Blue Seed*, planteados como series limitadas con calidad visual similar a la de una OVA. ¿Es *Evangelion* una serie de mechas? Digamos que es más bien una serie con mechas... ¡y qué mechas! Los Evangelions son tremendamente originales, más que nada porque: no parecen Gundams, no parecen Valkirias, y no parecen Mazingers. Son di-fe-ren-tes. Sobre el resultado, es mejor poner un sólo ejemplo: la revista especializada Model Graphix ha dedicado, durante el último año, 8 portadas a *Evangelion*. Y en todos los otros números aparecía la serie en portada y jugosos artículos en el interior. Docenas y docenas de modelos han explorado todas las posibilidades de los Evas, y docenas de Shinjis, Misatos, Reis, Asukas, etc., han aparecido en sus páginas. ¿Por qué? Si compráis un modelo de un Eva os daréis cuenta rápidamente: el diseño no sólo resulta espectacular en pantalla: físicamente tiene un equilibro y una articulación espectaculares. Cuando tienes un Eva en la mano, te lo crees. Pero el diseño de mechas es sólo una parte del increíble look de la serie. Todo, desde el diseño de personajes (Sadamoto ha conseguido una nueva versión de simple y efectivo) hasta las ambientaciones (Tokyo 3, la central subterránea de NERV, la sala de táctica), pasando por los monitores del Eva o la casa de Misato. Se puede ver en todos los pequeños detalles cómo se ha cuidado el producto: desde el logo de NERV al opening, al diseño del merchandising, de los

CUADRO DE GAINAX

La responsable de la Evangelización de medio mundo es esta productora japonesa, conocida internacionalmente: GAINAX. Tal vez el nombre no os diga nada, pero si apuntamos que se trata de la creadora de obras tan prestigiosas como *Wings of Honneamise* (*Royal Space Force* en nuestro país) o *Fushigui no umi no Nadia* (*El misterio de la piedra azul*, serie emitida por Tele5), enseguida os suena. ¿Veis como sí la conocíais?.

En 1981 un grupo de estudiantes universitarios presentó en el DAICON3, una convención de ciencia-ficción, un corto de animación realizado para la ocasión, con un éxito considerable. Pero la obra que les valió el reconocimiento como profesionales fue *Ooritsu Uchuugun--Honneamise no Tsubasa* (*The Royal Space Force-Wings of Honneamise*), dirigida por Yamaga Hiroyuki, de 24 tiernos añitos, y que llegaría a convertirse en presidente de la empresa; ésta también fue la primera incursión de Bandai Corp. en la producción de anime. Elementos como la banda sonora, compuesta por Ryuuichi Sakamoto, la calidad de la animación y el argumento de la obra, demostró que la animación no era solamente para el público más joven. Y tras este exitoso film, GAINAX Co. fue fundada en diciembre de 1984.

Sus obras siguientes fueron las 6 OVAs de Top o Nerae!, dirigidas por el genial Hideaki Anno, que también se encargó de la serie para la NHK *Fushigi no umi no Nadia*. También fueron los responsables de las OVAs *Otaku no video* 1982 y *Otaku no video* 1985, donde, aparte de narrar las peripecias de un otaku, explican la historia de la propia productora. Estos trabajos asentaron las características que definen todas las producciones de la casa. También probaron y triunfaron en el campo informático, con *Dennoo Gakuen* (*Cyber School*) , *Princess Maker* uno y dos y diferentes utilidades, como salvapantallas, iconos, etc. Actualmente, se trabaja en el *Princess Maker 3* para la consola Playstation.

En 1994 se celebra el primer Gainax-matsuri, el festival de Gainax, donde pueden ponerse en contacto directo con sus fans. Y como colofón, en octubre de 1995 se estrena la largamente esperada serie de televisión *Shin Seki Evangelion*, con la que cierran dignamente su primera década de existencia.

Parece que todo lo que tocan se acaba conviertiendo en una mina de oro, ya sea animación, merchandising, software o aspiradoras ¡¡Cómo lo hacen?!

LDs, a lo que queráis. Por si alguien duda, hay toneladas de merchandising de esta serie, y no sólo peluches de Pen-Pen (el pingüino de agua caliente, mascota de Misato), sino todo lo imaginable, con la larga práctica japonesa al respecto.

Han pasado 15 años desde que, en el año 2.000, un meteorito de origen desconocido se estrellara en la Antártida. El choque causó la fusión vertiginosa del casquete polar, el consiguiente efecto de subida del nivel de los océanos y una catástrofe ecológica sin precedentes. El efecto en la sociedad también fue catastrófico: guerras y epidemias se sucedieron (el llamado Segundo Impacto) y, llegado el año 2.015, apenas se ha restaurado una apariencia de paz y orden. Pero la paz es relativa: el NERV, una organización ultrasecreta financiada por la ONU, lleva años preparándose para una nueva

crisis. Ésta sucede: el ataque de unos misteriosos artefactos llamados ángeles, a la ciudad de Tokio III (la original está bajo el agua), es el principio de Neon Genesis Evangelion.

Cuando conocemos al protagonista, Shinji Ikari, poco sabemos además de sus propios problemas: tiene 14 años, y acaba de llegar a la ciudad, reclamado por su padre, el director de NERV, al que hace años que no ve. Shinji es un chico retraído e inseguro, y nada más llegar sufre un shock continuo: conoce a Misato, se ve envuelto en el ataque del tercer ángel, y, cuando por fin ve a su padre, éste, sin decirle ni hola, le pide que pilote el Evangelion 01, un mecha gigante de aspecto aterrador, y que se enfrente al ángel. Shinji, obviamente, rehusa; su padre entonces se limita a declarar que el reemplazo es inservible, y sugiere que Rei vuelva a salir. Cuando Rei llega, en camilla, resulta ser una chica de aspecto extraño; está herida, pero se dispone a pilotar. Shinji ve que en realidad le están chantajeando, pero no puede negarse, sobre todo delante de su padre. Shinji pilota el Eva y se enfrenta al ángel, cuando... La verdad, es inútil intentar explicar más el guión de *Evangelion*; sería hacer trampa, y privaros del gancho de la serie por excelencia, el que se desvelen poco a poco los misterios del guión. Centrémonos, pues, en qué es esta historia. Primero, viene maquillada de serie de mechas y, además, según el guión clásico: la Tierra está en peligro y sólo unos adolescentes pueden salvarla porque sólo ellos pueden pilotar los formidables mechas capaces de enfrentarse al enemigo. Además, nos presenta un montón de personajes: los pilotos, los miembros del NERV, civiles, militares... con la habitual colección de chicas espectaculares. ¿Dónde está la originalidad? Por ejemplo, en el carácter de los protagonistas. Los primeros episodios se centran en Shinji, un antihéroe total: retraí-

do, callado, y odiando cada segundo que pasa en el Eva 01: todo menos uno de los despreocupados milhombres que pilotan normalmente los mechas. Por otro lado está Rei, que hace parecer a Shinji el colmo del encanto social, y que tarda varios episodios en decir algo. Cuando aparezca Asuka, la piloto del Eva 02, parecerá, por contraste, insoportable: vital, alegre y orgullosa. A uno ya le interesa lo que le pueda pasar a un tipo tan torturado como Shinji, y para cuando su situación se estabiliza un poco, el guión tiene más anzuelos que un barco de pesca, ya que se ha aprovechado la situación para presentar una serie de temas que hacen que el espectador esté más confuso que los protagonistas. Por una parte, ¿qué es todo ese rollo del first children, third children, second children, y dónde están los childrens que faltan? En otras palabras, ¿qué tienen esos chicos de, oh, casualidad, 14 años, para poder pilotar los Evas? Ya puestos, ¿quién es Rei, de dónde ha salido y por qué es la única capaz de hacer que el padre de Shinji, Gendou, parezca humano? ¿Cuál es el verdadero propósito del NERV? Además de hacer Evas, claro, los planes de Gendou Ikari, que forma parte de un consejo al margen de la ONU, parecen incluir algo llamado proyecto para la mejora de la raza humana. ¿Uh? La NE de NERV significa, por cierto, New Earth. Y claro: ¿qué son los ángeles? ¿de dónde vienen? ¿y qué es todo ese rollo del Segundo Impacto? ¿que pasó en el año 2.000?. Eso es *Evangelion*: una serie que combina perfectamente una caracterización inhabitual (por lo compleja), con una historia muy bien planteada. Una serie que consigue un perfecto equilibrio entre serie con mensaje, culebrón adolescente y declaración pretenciosa sobre el futuro de la humanidad, y que además, la guinda del pastel, tiene mechas y, no lo dudéis, espectaculares enfrentamientos entre Evas y ángeles. Uno especialmente logrado, saltando entre portaaviones hace pensar que en este repetitivo esquema no estaba todo dicho. *Neon Genesis Evangelion*, no hace falta decirlo, ha sido el éxito de la temporada en Japón; todavía dura, y los centenares de fanzines que existen sobre el tema son buena muestra de ello. Es una serie de la que no se deja de hablar. Parte del problema tiene que ver con el espinoso tema del final. Ya habéis visto arriba que el guión de la serie está plagado de enigmas. Lo que deja a los guionistas la difícil tarea de resolverlos. El final de *Evangelion* levantó en su momento una tremenda polémica entre los fans, centrada más que nada entre los que esperaban otra cosa, los que encontraban que no se había explicado, resuelto, lo suficiente la historia, y cabe suponer que los que se dieron cuenta tarde de que todas las cosas buenas tienen un final. El resultado de este lío ha sido la realización, a tiempo para la Golden Week de este año, de una primera película (*Death and Rebirth*) y de una segunda, que está a punto de estrenarse, con las que se supone que todos deberían quedar contentos. En principio, las dos películas reinterpretan el final de la serie, modificando ligeramente la línea argumental, pero sin variar sustancialment eel espíritu de la misma.

Pero en la práctica, todo se reduce a ofrecer algo de consuelo a los que queremos un poco más de la mejor serie de animación de los últimos años.

INTERPRETACIONES DE EVANGELION

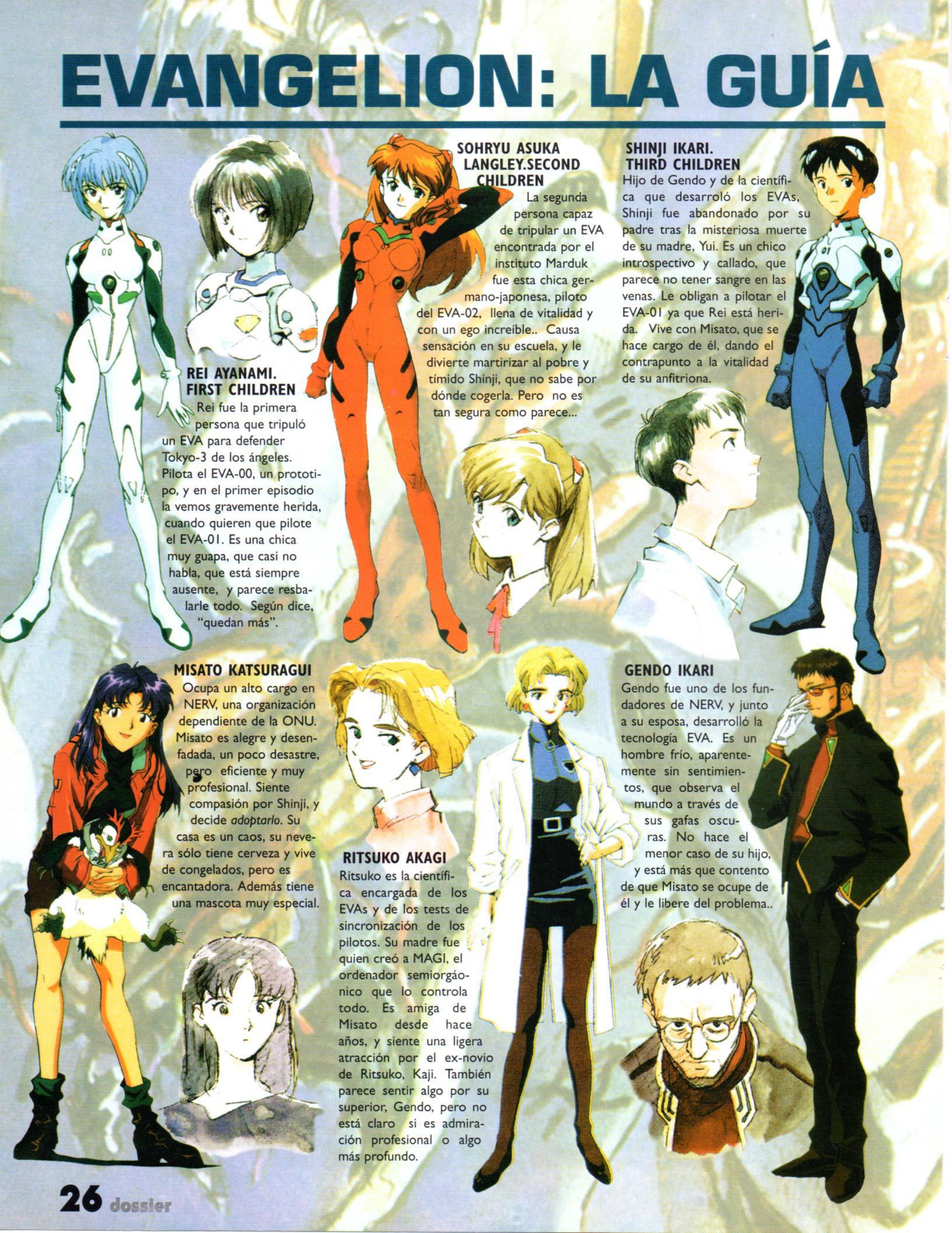
Todo es un sueño de Penpen provocado por la indigestión de una de las cenas de Misato.
NERV está realmente controlada por quien envía a los ángeles, que está buscando a los elegidos, y para probarlos los hacen combatir con los ángeles, que son sus guerreros. Ese es realmente el instituto Marduk.
Todo es un sueño de Shinji.

¿Por qué atacan los ángeles?
Los ángeles son enviados por la compañera de Adán, Eva, para rescatar al padre de la Humanidad.
Los ángeles desean vengarse de los hombres por haber provocado la explosión y muerte de uno de ellos, causante del segundo impacto.
Quieren rescatar a su Dios, prisionero de los humanos, que es Penpen. Fue él, y no un ángel, quien provocó el segundo impacto.
Son los mensajeros del Apocalipsis.

¿Qué son los EVAs?
Son creaciones de Gendo y Ritsuko, usando la biotecnología.
Son ángeles domesticados.
Son ángeles recubiertos con por un exoesqueleto que los controla.
Son clones del primer ángel que explotó y causó el segundo impacto.
Son formas de vida extraterrestre, desarrolladas a partir de la nave alienígena que cayó en la base americana de Rosswell.
Fueron creados a partir del ADN de un ángel fosilizado encontrado en un yacimiento de ámbar.

¿Quién es Rei?
Es hermana de Shinji.
Es el segundo ángel.
Es la primera experimentación de clonación, realizada a partir de la madre de Shinji.
Rei fue creada especialmente para sincronizarse con el EVA-00.
Fue el primer EVA que se creó, pero fue rechazada por no resultar operativa.

EVANGELION: LA GUÍA



REI AYANAMI. FIRST CHILDREN

Rei fue la primera persona que tripuló un EVA para defender Tokyo-3 de los ángeles. Pilota el EVA-00, un prototipo, y en el primer episodio la vemos gravemente herida, cuando quieren que pilote el EVA-01. Es una chica muy guapa, que casi no habla, que está siempre ausente, y parece resbalarle todo. Según dice, "quedan más".

SOHRYU ASUKA LANGLEY.SECOND CHILDREN

La segunda persona capaz de tripular un EVA encontrada por el instituto Marduk fue esta chica germano-japonesa, piloto del EVA-02, llena de vitalidad y con un ego increíble.. Causa sensación en su escuela, y le divierte martirizar al pobre y tímido Shinji, que no sabe por dónde cogerla. Pero no es tan segura como parece...

SHINJI IKARI. THIRD CHILDREN

Hijo de Gendo y de la científica que desarroló los EVAs, Shinji fue abandonado por su padre tras la misteriosa muerte de su madre, Yui. Es un chico introspectivo y callado, que parece no tener sangre en las venas. Le obligan a pilotar el EVA-01 ya que Rei está herida. Vive con Misato, que se hace cargo de él, dando el contrapunto a la vitalidad de su anfitriona.

MISATO KATSURAGUI

Ocupa un alto cargo en NERV, una organización dependiente de la ONU. Misato es alegre y desenfadada, un poco desastre, pero eficiente y muy profesional. Siente compasión por Shinji, y decide *adoptarlo*. Su casa es un caos, su nevera sólo tiene cerveza y vive de congelados, pero es encantadora. Además tiene una mascota muy especial.

RITSUKO AKAGI

Ritsuko es la científica encargada de los EVAs y de los tests de sincronización de los pilotos. Su madre fue quien creó a MAGI, el ordenador semiorgáonico que lo controla todo. Es amiga de Misato desde hace años, y siente una ligera atracción por el ex-novio de Ritsuko, Kaji. También parece sentir algo por su superior, Gendo, pero no está claro si es admiración profesional o algo más profundo.

GENDO IKARI

Gendo fue uno de los fundadores de NERV, y junto a su esposa, desarrolló la tecnología EVA. Es un hombre frío, aparentemente sin sentimientos, que observa el mundo a través de sus gafas oscuras. No hace el menor caso de su hijo, y está más que contento de que Misato se ocupe de él y le libere del problema..

A B C D

A-TOUJI SUZUHARA
Asiste a la misma escuela que Shinji, Asuka y Rei, y su primer encuentro no puede ser peor, pero pronto se hacen amigos, claro que el hecho de que viva con Misato tal vez haya ayudado...

B-KENSUKE AIDA
Otro amigo de la escuela de Shinji. Su pasión es la guerra, y su vocación la de cronista, así que armado con su cámara de vídeo va a todas partes. Su amistad con Shinji le brinda oportunidades increíbles, como estar dentro de un EVA.

C-RYOHJI KAJI
Ex-novio de Misato, se ha introducido en NERV no se sabe muy bien para qué, pero le pasa información a Gendo, y también trabaja para las Naciones Unidas. No tiene demasiadas manías, y tanto le da flirtear con Misato o con Ritsuko, y no le hace ni caso a Asuka, que está loca por él.

D-PEN PEN
La original mascota de Misato, uno de los nuevos pingüinos de agua caliente. Da un toque de humor a la serie, y pasa todo el tiempo posible en la bañera, durmiendo o robándole comida a Shinji. Es un bichito adorable, pero tal vez esconde algo horrible..

Aquí abajo los EVA 01, 02, 00 en sus dos versiones aparecidas. La naranja es la primera.

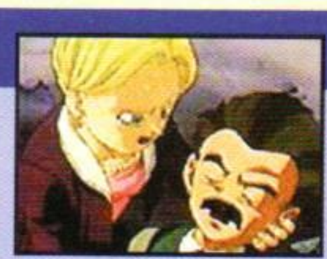
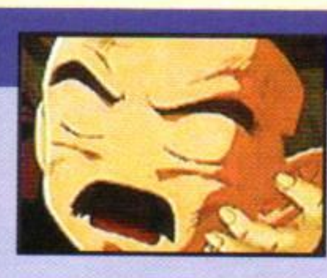
Éstos son algunos de los otros personajes de *Evangelion* que no son protagonistas propiamente dichos. El primero es Kohzoh Fuyutsuki, el otro dirigente de NERV. Los dos sigiuientes, Makoto Hyuga y Shigeru Aoba son dos de los técnicos de Nerv. La chica de las coletas es Hikari, compañera de clase de Rei, Asuka y Shinji, enamorada de Touji. Maya Ibuki es la otra componente del grupo de control de NERV, bajo la tutela directa de Ritsuko. La extraña cara que viene a continuación es Lilith, una prisionera de guerra de NERV, encerrada y atrapada para que no destruya a la humanidad. Las dos siguientes son las madres de dos personajes importantes; la primera es Yui, madre de Shinji, desaparecida misteriosamente en un test de sincronización con el EVA-01, el que pilota su hijo. Y la otra es Naoko, madre de Ritsuko y creadora de MAGI. Enamorada de Gendo, odiaba a Yui y la llegada de Rei tras la desaparición de su rival la vuelve loca y tras hacer algo horrible acaba suicidándose.

¿TODOS LOS ANGELES?

3. Sachiel. Episodio 1
4. Shamshel. Episodio 3
5. Ramiel. Episodio 5
6. Gaghiel. Episodio 8
7. Israfel. Episodio 9
8. Sandalphon. Episodio 10
9. Matarael Episodio 11
10. Sahaquiel. Episodio 12
11. Ireul. Episodio 13
12. Leliel. Episodio 15
13. Bardiel. Episodio 18.
14. Zeruel. Episodio 19
15. Arael. Episodio 22
16. Armisael. Episodio 23
17. Tabris. Episodio 24

TODO

Este mes el artículo habitual sobre *Dragon Ball* (gritos y aplausos) vendrá acompañado de una parte de texto sobre un antiguo personaje de Toriyama (del 90 nada menos), *Cashman*, el cual, tal como avanzamos el mes pasado ha regresado a las páginas de la revista que le vio nacer y desaparecer, el *Virtual Jump Magazine*. En el número 6 de 1997, más concretamente de las páginas 55 a 67, Takao Koyama como guionista y Nakatsuru Katsuyoshi como dibujante, han devuelto la vida al personaje (es un decir) tal como ya hicieron con *Ackman* y con la buena de Arale Norimaki. Este primer capítulo empieza con un joven oficial de policía, Chapatto, que está haciendo su patrulla con la mayor normalidad cuando, de pronto, recibe una llamada de la central avisando de un atraco al Slope Town Bank, en el distrito 893. Ni corto ni perezoso, y bastante más contento de lo que debería estar un policía ante una situación así, salta a su jeep y se dirige al lugar de los hechos. Mientras se dirige al atraco le van informando de la situación y le indican que los ladrones han tomado rehenes y que beberá esperar refuerzos. Dentro del banco los ladrones han decidido pasar a la acción y amenazan a tiro limpio al director del banco para que les abra la caja. Al oír los disparos, Chapatto decide no esperar y tocando un botón rojo de la hebilla de su cinturón se convierte en Cashman y pasa a la acción. A Cashman no le cuesta mucho deshacerse de los criminales, primero con patadas voladoras y todas esas cosas y luego utilizando una espada retráctil que guarda en su armadura. Una vez solucionada la situación Cashman se marcha no sin antes recibir un "agradecimiento" del director del banco. Tras su marcha aparece la policía y poco después Chapatto al que encargan cargar a los criminales y llevarlos a la comisaría. De camino Chapatto, o mejor dicho, Cashman, recuerda como llegó a la Tierra y como, por accidente, atropelló a Chapatto. A Cashman no le quedó más remedio que introducirse en el chaval y jugar al conocido juego de la doble personalidad. Pero Cashman tiene otro problema. Su nave se ha averiado gravemente en la caída y la reparación precisará de una buena cantidad de dinero, es por eso que Cashman se deja "agradecer" los trabajos superheróicos. Ya en la comisaría y con los atracadores entre rejas, Chapatto recibe un sobre en el que hay una buena suma de dinero, dinero reenviado por ya

DB GT: Capítulo 44

Krilin y la A18 se extrañan de que el A17 muestre pleitesía al Dr. Gero. El nuevo A17 le increpa al A17 para que sean uno. El antiguo A17 le grita a Krilin y le acusa de ser una molestía. Le dispara un rayo de energía le atraviesa el pecho y le mata. A18 queda destrozada y recuerda antiguos acontecimientos. El A17 le dice que se ha vuelto debil y se prepara para matar a su hija. La A17, tras embestir al A18 y hacerle marchar se acerca a Krilin, le coge la mano y parece morir. Más tarde veremos que no es así. Mientras Gokuh escapa de la trampa helada que una vieja mujer preparó compinchada con Celula y Freeza. Gokuh utiliza la máquina congeladora contra sus enemigos y se libra de ellos. Ryudo y Son Gohan siguen peleando y Gohan acaba con el brazo metálico. Geru se lo "repara". Los A17 se enfrentan a Vegeta, Goten, Gohan, Uub y Trunks cuando Myu les dice a los androides que empieze la fiesta. Los A17 se fusionan y rechazan todos los ataques de nuestros amigos. Gokuh lo ve todo desde una bola de cristal en el infierno y está impresionado por el poder del SHA#17. Le pide a Emma que le devuelva a la Tierra pero Emma es incapaz de ello. Piccolo pide que le envíen al infierno (está en el cielo) para ayudar a Gokuh.

por Armando Vila

TORIYAMA

sabemos quien, pero los compañeros de trabajo le sablean y vuelve a quedarse a dos velas. La verdad es que este *Cashman* de Koyama y Nakatsuru es más controladito que las anteriores aventuras de Arale en las que el exceso de personajes, situaciones cómicas, color, vamos, el exceso de todo, hacían el resultado un poco pesado, algo indigesto. En este caso la acción está más controlada, todo es más sencillo, pero sigue sin tener carisma, sin tener alma propia. Este nuevo *Cashman* no pasará a la historia del manga como uno de los que más enganchen al público. Que es sosete, vamos.

Bueno, y volviendo un poco al tema habitual de estos textos, es decir, *Dragon Ball GT* (más pitos y aplausos) parece que lo de la última aventura los chicos de la Toei lo interpretaban un poco libremente. Vamos, que después de cargarse al Super Artificial Human #17, la fusión del A17 y el nuevo A17, han decidido inventarse algo más utilizando la excusa de que el nuevo argumento está íntimamente ligado al recién acabado ya que todo ocurre al convocar a Shenron para reparar los estropicios causados por los millones de zombis llegados a la Tierra y para resucitar a Krilin. Pero vamos a detallarlo. Tras los capítulos 45 y 46 (también reseñados en

estas páginas) llega, como es lógico, el número 47. En el, Son Gokuh, intenta destruir al SAH#17 (abreviado vamos más rápido) aga-

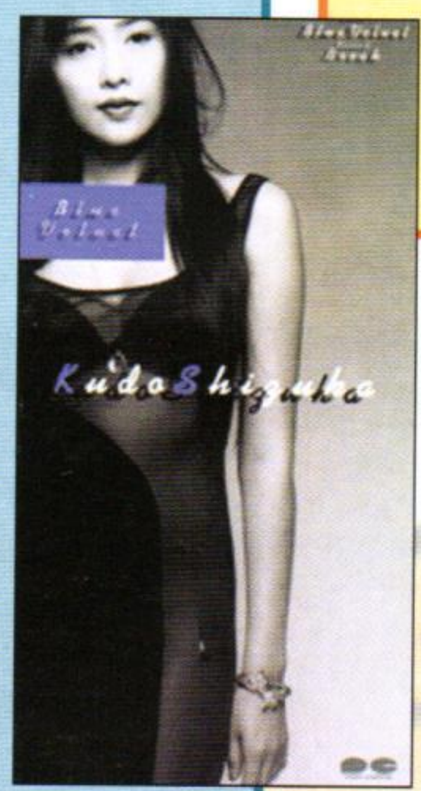
DB GT: Capítulo 45

Piccolo ha llegado al infierno y le dice a Gokuh que le ayudará a volver a la Tierra. Gokuh es escéptico, pero Piccolo se pone manos a la obra y se pone en contacto con Dende. Parece que el portal abierto por Myu y Gero utilizó una conexión entre los similares poderes de los dos A17 para abrirlo. Piccolo y Dende pretenden hacer algo parecido.El problema es que la sincronización tiene que ser perfecta. El proceso se llama la fusión del corazón pro la energía gastada provoca que las dragon ball se resquebrajen. Gokuh tiene hambre y el ruido de su estomago desconcentra continuamente a Piccolo. Mientras la gente malvada va entrando al cielo ya que Emma no los puede mandar al infierno. Mientras el SHA#17 apaliza a todo bicho viviente Gokuh le aconseja a Piccolo que en vez de contar un dos tres para sincronizarse digan Ten-don, Katsu-don, Oyaku-don, nombre de comidas. Piccolo se pone muy "nervi" pero le hace caso y funciona.Mientras Pan captura a Gero y le dice al SHA#17 que si no para matará a Gero. Es el mismo SHA#17 el que mata a Gero (por segunda vez) y Pan tiene que huir. Myu le dice al SHA#17 que sin Gokuh nadie podrá pararles pero Vegeta no quiere aceptarlo y dice que él es el número 1, que el defenderá la Tierra. Myu le pide al SHA#17 que mate a Vegeta pero llega Gokuh y le salva (otra vez) Vegeta le llama bastardo.

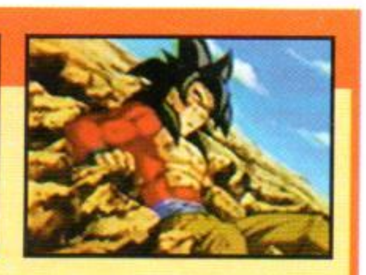
はあっ!!

UN POCO DE TODO

Una de las principales obsesiones de los consumidores de *Dragon Ball* en nuestro país es conseguir algún producto relacionado con *Dragon Ball GT*. El correo de la serie blanca, roja y ahora amarilla se llena de cartas en las que se pide que se publique el inexistente manga mientras los tenderos se desesperan y hacen como Genma Saotome, se han pintado un cartelito en el que indica que no existe el tomo 43 de *Dragon Ball*. Pues bien, para todos estos viciosos ha llegado un producto que les cubrirá, en parte, esa especie de necesidad compulsiva. Acaba de aparecer el *Dragon Ball GT perfect file book* en el que la gente de Shueisha y la Toei ha recopilado toda la información sobre esta última etapa de la serie. Hay fichas, bocetos y todo tipo de textos aclaratorios. Una pieza imprescindible para viciosos. Otra novedad interesante es el single CD con el nuevo ending de la serie, Fly me to the Moon, interpretado por Kudo Shiyuha y que no tiene que ver con la canción clásica utilizada en el ending de *Neon Genesis Evangelion*. Para acabar no os perdáis la última portada del *Virtual Jump*. En ella aparecen todos los personajes en activo de papi Toriyama. Una verdadera monada dibujada por Nakayoshi Nakatsuru.

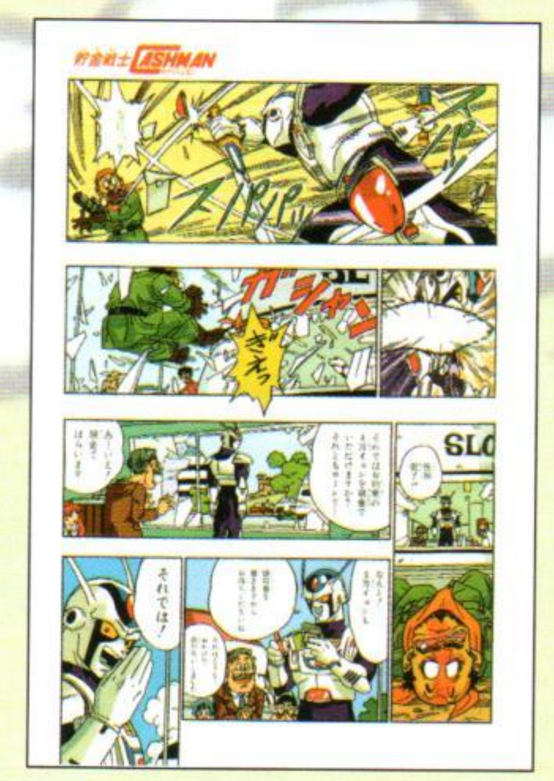


DB GT: Capítulo 46

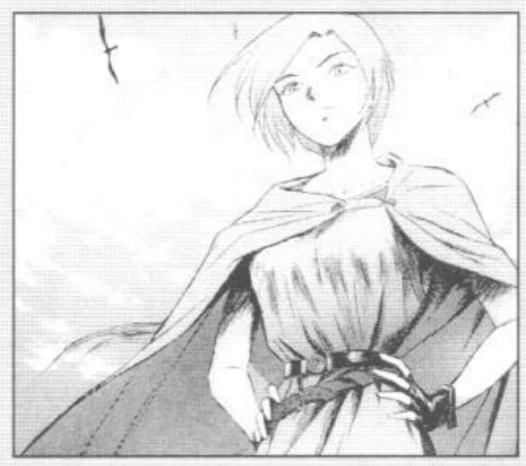


El SHA#17 a estado a punto de matar a Pan. Todos los ataques de Gokuh son rechazados o absorvidos y parece que la batalla puede acabar pronto. El SHA#17 golpéa a Gokuh y le lanza al agua de donde reaparece en su cuarta transformación. El Dr. Myu se queda extrañado y tiene miedo porque no había previsto esta circunstancia. Chi chi, Bra y Bulma, junto a Videl vestida de Great Saiya-man, se dirigen al lugar de la batalla para intentar ayudar. Mientras la batalla no cambia de signo y todos los ataques de Gokuh son repelidos y la energía lanzada contra el SHA#17 solo sirve para fortalezerle. Gokuh, muy cansado, se plantéa si no le habrá llegado el final.

rrándole por la espalda y acumulando energía hasta explotar, pero lo único que consigue es quedar agotado y volver a su forma de niño. El SAH#17 se ha protegido con un escudo de energía y está intacto. Pero antes de que el malvado, malvadísimo androide pueda eliminar a Gokuh aparece la número 18, con la intención de vengar a Krilin, y se interpone. A18 amenaza al SAH #17 diciéndole que se le ataca la bomba que le instaló el Dr. Gero explotará y les destruirá a ambos. Ella sabe que es imposible ya que Krilin pidió a Shenron que eliminara esos explosivos, pero A18 confía en que su antiguo hermano no lo sepa. El Dr. Myu le recrimina al SAH#17 que no acabe con la A18 y le toca tanto la moral que este le dispara un Dengeki Jigoku Dama (su ataque preferido) y le mata. Pero parece que SAH#17 tiene problemas para matar a su hermana, un detalle por su parte pero que la A18 no comparte y esta no para de bombardear al SAH#17 con bolas de energía que este va absorbiendo sin problemas. Gokuh aprovecha el ataque de la A18 y que el SAH#17 está ocupado chupando esa energía para lanzarse contra el entre los disparos y utilizar el Ryuu Ken Bakuhatsu, el mismo ataque que utiliza por primera vez en la película El golpe del dragón, y le atraviesa el pecho sin contemplaciones. Para rematarle dispara un kame-hame-ha y el SAH#17 cae muerto. Una vez todo solucionado nuestros amigos reúnen las dragon balls para convocar a Shenron pero Pan avisa de que hay grietas en las bolas. Gokuh invoca a Shenron pero este no aparece. En su lugar aparece una versión azulada y envejecida y con muy malas pulgas. Aquí empieza la nueva línea argumental que llevará a Gokuh y los demás a enfrentarse a los siete dragones malvados empezando en el capítulo 48 por Ryan Shenron, el segundo dragón y seguido en el capítulo 49 por Uu-Shenron, el quinto dragón, poseedor de un ataque eléctrico muy poderoso. Veremos lo que dura esta segunda parte de la última etapa de la serie. Como siempre os mantendremos informados de todas las novedades del universo Toriyama, para placer de unos y disgusto de otros. Nunca llueve a gusto de todos.



Es habitual que después del Salón del Comic de Barcelona se produzca una especie de lapso de tiempo en el que tanto Norma como Planeta-DeAgostini no saquen novedades. Esas novedades suelen esperar al final del verano o, en el caso de estos último dos años, hasta el Salón del manga. Pues bien, ya nos han chivado alguna de las novedades que Planeta tiene pensado publicar a partir de septiembre y hasta ese Salón del manga. Curiosamente se ha confirmado que van a publicar *Hyper Police*, el manga de MEE que precisamente comentamos este mes. Es un gran producto que puede hacer las delicias de más de uno. Otra gran noticia es la llegada de *Steam Detectives*, para muchos la obra más fresca de Kia Asamiya. También llegarán *Rune Masquer*, un manga de fantasía heróica más que correcto de Yutaka Izubuchi y *Eat Man*, un manga de Akihito Yoshitomi que ha sido adaptado hace poco para TV en una serie de 26 episodios. El mes que viene hablaremos de *Eat Man*. Estas son las novedades confirmadas pero también se habla de los trabajos de Akihiro Itoh (empezando con *Lawman*), *Nausicäa* (algo más complicado), y la aplazadísima *Patlabor*.



LOS MÁS VENDIDOS • DE OCT. '97 •

Bueno, recuperamos los famosos listados. Recordad que los de personajes los construiremos sobre vuestras votaciones por lo que ya tardáis en escribir y darnos vuestra opinión. El listado de personajes de este mes lo hemos elaborado en redacción y los otros tres son del *Newtype 4*, de las ventas de material de importación y de nacional de Tonkam de Barcelona respectivamente. Esperamos que lo de los listados os guste.

1 X. Vol.9. CLAMP.
2 Yagumo Tatsu. Vol.6. Natsumi Ki.
3 Tenshi Kinryooku. Vol.7. Kaori Yuki.
4 Wish. Vol.2. CLAMP.
5 Fuujin Engi. Vol.2. Ryuu Fujisaki.
6 Kindaichi Shonen no Jikenbo. Vol.22. Y. Kanenai.

1 Captain Tsubasa. Vol.14
2 Dragon Quest. Vol.35
3 Gen. Vol.5
4 Tokyo Babylon. Vol.5 (Francés)
5 Bronze. Vol.9
6 Anime Neon Genesis Evangelion. Vol.6

1 Dragon Fall
2 Dr. Slump
3 Video Girl Ai
4 DNA²
5 Alita
6 One POund Gospel
7 Luchadoras de Leyenda
8 Ranma 1/2
9 3x3 ojos
10 Dragon Half
11 Fortune Quest
12 Calm Breaker

LOS MÁS QUERIDOS • DE OCT. '97 •

LOS CHICOS
1 Pen Pen
2 Gendo Ikari
3 Junta Megaplayboy
4 Senbei Norimaki
5 Ryoga Hibiki
6 Dr. Breckenridge
7 Kamui
8 Pachún
9 Ferio

LAS CHICAS
1 Rei.
2 Miss China.
3 Akane Tendo.
4 Arale.
5 Mink.
6 Tira Misu.
7 Kotori.
8 Pastel.
9 Alita.

Con el buen tiempo llega la continuación de la obra más conocida de Kosuke Fujishima, es decir, *Oh!Mi diosa*, que primero fue publicada en el *Shonen Mangazine*, luego continuó en una miniserie de seis números y ahora volveremos a disfrutar en otra miniserie. Esta vez nos toca volver a compartir la vida en común con una diosa, y ahora sus dos adorables hermanitas, ya que hace su entrada la diosa del futuro, Skuld, hermana pequeña de Belldandy, un verdadero genio de la tecnología, que está celosa y furiosa con Keiichi por haberla separado de su hermana querida. Lo cierto es que unida a Urd puede ser mortal. Y como no hay dos sin tres, la otra incorporación es la mala de la película, Mara, una especie de demonia que usando todos los trucos a su alcance va a hacer la vida más imposible todavía al pobre Keiichi, como si no tuviera bastante con sus compañeros de universidad y la familia de Bell...

En esta etapa Fujishima ya ha pegado el cambio. Su estilo es ya mucho más eficaz que al principio, mucho más resultón y de donde bebió directamente el diseño de las OVAs, porque hay que reconocer que en los primeros capítulos Belldandy estaba un poco celulítica, y el diseño de personajes, comparando con el magnífico diseño del anime, era feo, no tan atractivo como llegaría a ser. El autor ha evolucionado mucho. Eso o ha cambiado su equipo de ayudantes y de ahí el cambio. Pero no importan las razones, porque sigue siendo un manga adorable, detallado y con un diseño de personajes precioso. Se sigue desarrollando el cruce entre nuestro mundo y el de los dioses, y cómo se puede adaptar una diosa al Japón actual. No parece haber muchos problemas... La serie sigue publicándose en el *Afternoon*, donde también encontramos *Calm Breaker*, Seraphic Feather (hasta hace un mes) o *Gun Smith Cats* (que también se ha acabado) . El estilo de este genial autor ha seguido evolucionando, y ha optado por unos personajes más naturales, tal vez no tan espectaculares y con detalles más reales, como Keiichi, que se ha cortado el pelo. Así que ahora tenemos la oportunidad de volver a disfrutar de una de las historias de amor más bonitas del manga...

METAL SLADER

Novia de Tadashi, le acompaña en la búsqueda de información sobre su padre. Está muy celosa y preocupada por una posible rival, Caty, compañera de trabajo que le echa los tejos a su novio, pero poco puede hacer, pobre....

ERINA

Es el protagonista de la historia, que tras encontrar un mensaje de su padre, muerto años atrás, escondido en su Metal Slader de segunda mano, se embarca en una investigación que le enfrentará a las plantas alienígenas que también acabaron con su padre.

TADASHI

Esta piloto de Metal Slader es la causante de los celos de Erina, ya que está muy contenta con la incorporación de Tadashi a su grupo, e intenta hacerle la vida más fácil. Aparte de en el amor, también es rival de Erina en el campo profesional.

CATY

Hermana pequeña de Tadashi, se siente sola tras la muerte de su madre, a la que añora muchísimo. Conserva todos los recuerdos posibles, desde perfume hasta colgantes. Confía en una mujer porque su olor le recuerda a su madre.

AZUSA

Siguiendo con la colección Gran Volumen, Norma apuesta por *Metal Slader Glory*, manga creado por Yoshimiru, otro autor desconocido en nuestro país... y en otros. Este primer volumen tiene como subtítulo *Reminder of Amia*, por la madre de los protagonistas. Pero vayamos directamente a lo que interesa.

Está ambientada en el futuro de la Tierra, donde la empresa ISDC crea unos robots para su base lunar, los Metal Slader (MS). Nuestro protagonista, Tadashi Himukai, compra el MS que le recomienda el dueño de una tienda de segunda mano. Más adelante se da cuenta de que había sido usado en combate, y encuentra un mensaje escondido en el mecha. Siente mucha curiosidad por saber quién lo había escrito y su sorpresa es enorme cuando se entera que fue su propio padre, muerto en la guerra ocho años atrás. Para continuar la investigación, viaja a la Luna con su hermana Azusa y su novia Erina. En un bar, la camarera les da una dirección. Allí Tadashi descubre que su padre luchaba en un conflicto entre los humanos y una planta alienígena que quiere adueñarse de la Tierra. Dicha planta puede adoptar forma humana para conseguir su objetivo, y eso crea graves problemas. La pequeña Azusa es raptada, y Tadashi acude al barrio 03, donde sospecha que pueden tenerla retenida. La zona está totalmente bajo el control de la plantita y claro, la cosa es algo complicada.

Pero consiguen vencer al vegetal gracias al perfume que lleva Azusa, recuerdo de su madre, que puede disolver las plantas.

Tadashi decide dedicar su vida a combatir a las plantas, mientras otros investigan el perfume de Azusa. De vuelta a la Tierra, Tadashi y Azusa van a la tumba de su madre, donde una mujer desconocida también le ha llevado flores. Ya en el aeropuerto, vuelven a encontrar a la misteriosa mujer, Enary. Azusa siente algo

R GLORY

extraño por la desconocida, ya que su olor le recuerda algo...

Bueno, esto es, más o menos de lo que va la historia. Tenemos un protagonista piloto de mechas, con una novia mona y bien proporcionada, y una hermanita pequeña con unos ojos enormes. La temática no es de lo más original del mundo, es decir, va de mechas y pilotos de mechas, y los malos son plantas. Eso era lo "malo". En cuanto a la calidad gráfica, es correcta, con un buen trabajo de tramas, aunque tal vez peque de falta de fondos, que cuando los hay también son sencillos. La distribución de las viñetas para el seguimiento de la acción está bien, son bastante claros, aunque no hay excesivas batallas ineterestelares que alarguen la obra. Siendo el primer número, es la típica presentación de personajes y trama general, pero la impresión que nos da es de un producto correcto, sobretodo si os gustan lsa sagas de robots que luchan en el espacio.

Un grafismo atractivo, chicas monas y muchos robotitos son las claves de este manga que puede llegar a conectar con el público. El problema es el de siempre, la continuidad de la historia. Parece que Norma no se preocupa demasiado del tema y no le importa dejar material inacabado a diestra y siniestra.

VIDEO GIRL LEN

La Video Girl. dulce, amable, guapa y con muchas ganas de ayudar. Este nuevo prototipo de Video Girl traerá de cabeza sobre todo a Toshiki, y con su entusiamo hará la vida algo más difícil a sus compañeros. Aunque luego, en Navidad...

LEN

Cuando era más joven, nuestro protagonista sufrió un desengaño amoroso , que le hizo proponerse que nunca más le gustaría ninguna chica. Pero esas promesas son difíciles de mantener, y más con Ayumi y Len a su lado.

HIROMU

El amigote de Hiromu, ligón, bocazas pero con buen corazón. Intenta ayudar a su amigo siempre que puede, por todos los medios. Cuando Len aparece se muda a vivir con ellos, para no perderse la diversión ni la ocasión de ligar con ella.

TOSHIKI

Es la compañera de Hiromu en la clase de arte y también parece sentirse atraída por él. Por culpa de un rumor, Hiromu cree que es una chica fácil, lo que crea un malentendido que está a punto de acabar su relación , pero Len consigue solucionarlo todo.

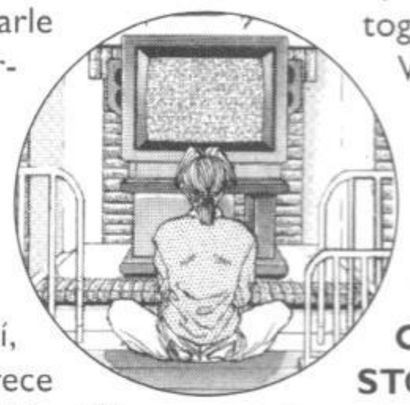
AYUMI

Norma va a publicar *Video Girl Len* y *Video Girl Complete Story* cuando acabe la publicación de *Video Girl Ai*. Y lo hará con numeración independiente. *Video Girl Len* fue creada por Katsura a continuación de *Video Girl Ai* y está muy relacionada con ésta, incluso aparece Yota Moteuchi de mayor. El argumento es muy parecido al de *Video Girl Ai* por lo que los detractores de Katsura dirán que por el precio de una inspiración el autor nos vende la moto dos veces. De hecho, la historia tiene a la vez paralelismos y diferencias respecto a *Video Girl Ai*, y ambos aspectos la hacen interesante. En un principio vemos al protagonista, Hiromo Taguchi, al que le gusta una chica, Ayumi Shirakawa. Pero hay rumores acerca de esta chica que dicen que se acuesta con cualquiera. Cuando Hiromo, apoyado por su mejor amigo, Toshiki, le pide a Ayumi una cita, los rumores parecen confirmarse y Hiromo se marcha enfadado y gdesilusionado. En su camino encuentra el videoclub Neo Gokuraku donde acaba alquilando la cinta de Len Momono. Cuando Hiromu pone la cinta Len aparece para ayudarle y consolarle y... ¿de verdad creéis que voy a deciros el final? ¡No! ¡Odio reventar finales!.

Por lo que se ha dicho hasta aquí, *Video Girl Len* parece un "remake" de *Video Girl Ai*. Tranquilos, no es así. *Video Girl Len* es más desenfadada que su predecesora, tiene bastante más humor y menos dramatismo.

Cabe comentar que en *Video Girl Len* no podremos asistir a una evolución del ambiente tan elaborada como en *Video Girl Ai*, y es que en algo más de un tomo y medio no hay tiempo para todo, pero los protagonistas están muy bien y enganchan enseguida.

En lo que se refiere al dibujo podemos decir que Katsura nos sigue deleitando con unos trazos perfectos y unos personajes muy expresivos. Su diseño de páginas es muy claro y el ritmo es casi cinematográfico. Si os gustó Video girl Ai, conseguid *Video Girl Len*. Si no os gustó... ¡herejes!



VIDEO GIRL COMPLETE STORY

En esta historia, Munehiro intenta declararle su amor a una chica, Hiroko, pero no hay manera.

De camino a casa se le aparece el Goku-

raku, donde elige a Haruno de entre todas las cintas de Video Girls, pero al reproducirla, la imagen de Haruno se mezcla con la de un chico y la preciosa video girl sale convertida en una chica basta y con modales de chico.

Aún así, Haruno le enseña a Munehiro como debe comportarse en una cita con una chica, ya que éste ha conseguido una cita con Hiroko para dentro de dos semanas. Cuando, al final, Munehiro sale con Hiroko, ésta le dice que él ama a Haruno pero que todavía no se ha dado cuenta. Él no puede más que darse cuenta de que es cierto.

Cuando Munehiro vuelve a casa, llega justo a tiempo para decirle a Haruno que le gusta y que tienen que volver a verse. Haruno desaparece deseando que así sea. Años más tarde, Munehiro (más mayor) cae al suelo y se le escapa la gorra que siempre lleva para recordar a Haruno (ella siempre llevaba esa gorra). Una chica recoge esa gorra y cuando se gira vemos que es Haruno (también mayor). A alguien se le escapa un sombrero, alguien lo recoge y empieza una historia de amor, ¿no os suena a algo? Sí, a nosotros también.

AVANCE

Ahora que en Japón ha aparecido la nueva serie de Katsura y que *Video Girl* se acaba en nuestro país queda la pregunta inevitable. ¿Para cuando la edición de *I´´s* en España?. Lo que es 99% seguro es que editará Norma pero se supone que esperarán un poco para acumular material y no tener que parase, ¿oh no?.

DRAGON PINK

Nunca conoceréis a un caballero menos caballero que Santa. Este chico es un fenicio sin escrúpulos capaz de vender a su propia madre si con eso consiguiera algo de dinero. Tiene martirizada a la pobre Pink a la que trata como un trapo.

SANTA

Bobo no tiene demasiadas luces, pero hasta él se da cuenta de que Santa a veces se pasa con la pobre Pink. Pero exceptuando esta duda Bobo es un fiel compañero de camino y un gran luchador lo que le va muy bien a Santa.

BOBO

Pierce es una Elfa-maga que acompaña a Santa, Bobo y Pink. Sus poderes son muy útiles al grupo y también tiene ciertas "objeciones" al trato que le da Santa a Pink. Pero tampoco hace mucho para evitarlo.

PIERCE

Pink es una esclava. Tiene rasgos gatunos y muchísimo aguante. Santa la maltrata una y otra vez y la utiliza como moneda de cambio, como animal de tiro y mil cosas más siempre que lo necesita. La pobre chica no gana para disgustos.

PINK

Dragon Pink es un juego de ordenador donde se ganan puntos de experiencia mediante la práctica de todo tipo de actividades sexuales. *Dragon Pink* también es el título de una OVA de tres partes donde se narran las peripecias de los cuatro personajes principales del juego de ordenador, y por último, *Dragon Pink* es el título de un manga que pronto veréis en las librerías especializadas de mano de Norma Cómics.

Desde hace unos años, juegos de rol como *Dungeons & Dragons* han tenido una notable influencia en Japón, donde se celebran convenciones multitudinarias, se publican novelas y se adaptan al cómic y al cine de animación los escenarios de la fantasía euro/norteamericana más típica (con sus caballeros, dragones, elfos y enanos). Como suele pasar cuando se crea un subgénero dentro del mundo del manga, tarde o temprano acaban saliendo series eróticas basadas en el mismo. *Dragon Pink* es una de ellas.

En un escenario poblado por criaturas que parecen salidas directamente del Compendio de Monstruos de *Dragones y Mazmorras*, *Dragon Pink* nos narra las aventuras del caballero mezquino, Santa, su esclava con rasgos felinos, Pink, la elfa-maga Pierce y el bárbaro Bobo. Este cuarteto de aventureros vive prácticamente de los servicios de la pobre Pink, la cual es troturada, violada, vendida y usada como cebo en múltiples ocasiones, sin contar con que es la única que trabaja y además es el juguete sexual de su amo Santa. Esta historia en sí tendría poca gracia (basta meterse en la piel de Pink para sufrir mucho con el tema), es tratada con tal falta de vergüenza y tal desenfado por su autor, Ito Yoko, que no puede menos que haceros soltar fuertes carcajadas.

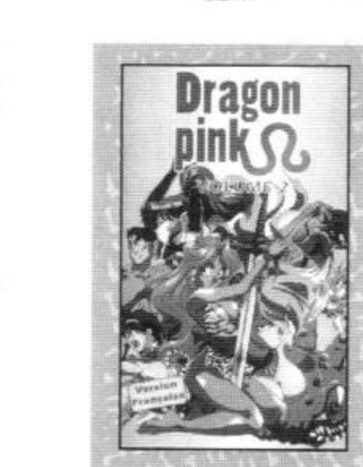
Yoko es también un buen

dibujante al que, eso sí, hay que dar un margen de tiempo ya que su trabajo mejora mucho con el paso de las páginas y los capítulos llegando a un nivel envidiable digno de elogio. No os tenéis que dejar engañar por las primeras entregas Todo s estos factores hacen que *Dragon Pink* sea una de las mejores obras que Norma ha publicado hasta ahora en su línea de manga erótico.

Si sois aficionados al tema, no os la podéis perde por nada del mundo, de verdad.

AVANCE

La edición americana de *Dragon Pink* es un verdadero desastre. La reproducción es pésima y el resultado es tan malo que llega a empeorar el dibujo. Esperemos (lo confiamos) que Norma demuestre a los americanos que la edición en España sigue siendo mejor. Veremos que tal queda la reproducción esta vez.



La versión en anime de *Dragon Pink* tiene el mismo factor diferencial respecto a otros animes subidos de tono que el manga. Vamos, que a diferencia de otras historia eróticas *Dragon Pink* tiene un mínimo de historia y, además, un montón de personajes carismáticos. Está claro que esa es su mejos baza, eso y una corrección técnica aceptable. No nos engañemos, *Dragon Pink* es el anime erótico con más morbo que podemos encontrar en nuestras estanterías (traducido) y que los personajes sean creíbles convierte a la historia en algo realmente morboso. Las claves las de siempre en estos anime eróticos para chicos. Pechos grandes, ambigüedad, algo de Shibari (bondage en japonés) y muchísimos líquidos corporales. Vamos, que si eres chico y este tipo de productos "te pone" *Dragon Pink* es de los pocos dignos.

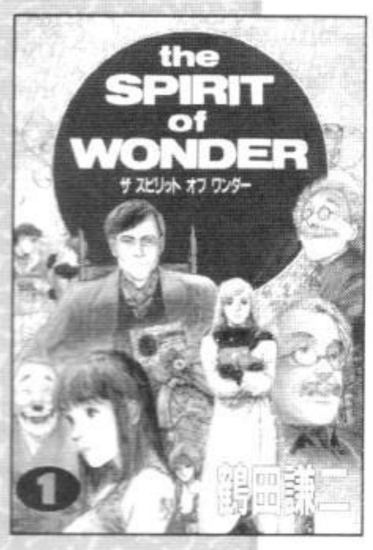
por Jaime Rodríguez

SPIRIT OF WONDER

En anteriores números de Neko ya os presentamos la fabulosa serie de Kenji Tsuruta, Miss China (en la edición americana, Spirit of Wonder). Pues, bien, resulta que la casualidad ha querido que cayera en nuestras manos un tomo japonés, editado en 1988 por Morning y que, bajo el título de Spirit of Wonder 1, contiene 9 historias cortas, numeradas del 0 al 8, no relacionadas con Miss China, a excepción de determinados detalles temáticos. Aparentemente, Spirit of Wonder es un título genérico y no exclusivo de Miss China. Lo que no hemos conseguido averiguar es si hay más historias de Spirit of Wonder. Además, a diferencia de Miss China, este tomo contiene 9 historias prácticamente independientes (aunque hay dos grupos de dos historias relacionadas entre sí).

El grafismo está algo más verde que en Miss China, menos pulido, pero aun así es precioso. Es un estilo natural, intimista, dedicado a explicar la historia, como si nada importara salvo el ritmo propio de la narración.

Ya hemos dicho que hay bastantes coincidencias temáticas. En una traducción muy libre, Spirit of Wonder significaría algo así como "capacidad de asombro" o "facultad de maravillarse". Y ese es el primer punto en común compartido por todas las historias englobadas por la serie: en todas ellas se tratan temas fantásticos (en especial los viajes interestelares: a la Luna, a Marte, a Alfa Centauri...) y paracientíficos. Tsuruta siempre intenta desarrollar sus historias (y no solo las de Spirit of Wonder) en un marco de ciencia-ficción (no fanta-ciencia, sino ciencia-ficción, con explicaciones coherentes de sus "ilusiones científicas"). Además, en este volumen se encuentran precedentes claros de experimentos realizados en Miss China por el Doctor Breckenridge, como por ejemplo un transportador de materia que habría de permitirle viajar a la Luna.



Otra característica común, y estrechamente relacionado con lo arriba mencionado, son los personajes obsesivos: desde los jóvenes ilusionados hasta los

profesores desquiciados y de ideas locas. Todos ellos movidos por una obsesión que, a ojos de una persona "normal", resulta inviable, pero que, gracias a su "capacidad de asombro" y a la ciencia-ficción antes mencionada, acaba siendo realizable.

Y aún otro punto común, que personalmente despierta MI "facultad de maravillarme": las chicas que protagonizan absolutamente todas las historias, de una forma o de otra. Siempre son observadoras externas, sufren las obsesiones de los desquiciados y representan la parte más contenida y racional del ser humano. No solo son incapaces de poner fin a los delirios de sus comparsas, sino que además, como ya hemos dicho, los sufren y acaban embarcándose, de buen grado o no, en ellos. A pesar de que nominalmente los protagonistas son los hombres con un sueño por cumplir, quienes realmente llevan el peso de la historia son las chicas, ya sea porque están enfermas, desean ayudar a los demás o pierden las ganas de vivir tras un desengaño amoroso.

Quizá se podría decir que los personajes femeninos de Tsuruta carecen del "spirit of wonder" poseído por sus contrapartidas masculinos (los cuáles además, y todo sea dicho, se dedican a meter mano a las chicas siempre que pueden), pero lo cierto es que su capacidad de crear féminas encantadoras merecen al autor el mayor de los perdones -si eres una lectora, supongo que no compartirás esta opinión, pero no se puede tener todo, ¿verdad?-.

En todo caso, despertad vuestra capacidad de asombro, que eso, estoy seguro, sí que lo consigue esta deliciosa obra de Tsuruta.

Y para finalizar, como siempre, un ruego: Comprad Miss China. Compradlo mucho, y recomendadlo a vuestros amigos (y a vuestros enemigos, ¡qué carajo!), a ver si conseguimos que las ventas de la serie obliguen a Planeta a publicar el resto de esta deliciosa serie. Si no lo hacéis, que no sea porque no se os ha advertido.

No podíamos perder esta oprtunidad para romper una lanza en favor de este magnífico trabajo de Kenji Tsuruta. Por desgracia, tal y como está la tendencia del mercado, parece difícil que un producto como *Spirit of Wonder* pueda encajar. Y sabe mal. Se puede llegar a entender que productos un poco más "vaguardistas" como *Gamma* o *Crayon Shin Chan* puedan pinchar. Son mangas muy peculiares, con muchísimas referencias culturales y locales que hacen difícil su asimilación. Incluso narrativamente estos mangas (*Gamma* y *Shin Chan*) son menos digeribles para el lector masivo. La historia no avanza tan alargada, tan estirada como es habitual en el manga y eso puede cerra la puerta a muchos lectores. El problema del shojo también es, hasta cierto punto, comprensible. El shojo tiene sus propias normas internas, su propia definición como género, quizás mucho más claras que en cualquier otro género dentro del manga. El shojo transmite mensajes por unas vias de comunicación muy concretas y a veces uno puede no conectar o no dejarse llevar por los mecanismos narrativos y quedarse igual o, lo que es peor, perderse. Pero nada de todo eso es aplicable a *Miss China/Spirit of Wonder*. Este manga de Tsuruta es uno de los productos más fácil de consumir que uno pueda encontrar en un quiosco. Su sencillez es deliciosa y su accesibilidad es tremenda. A eso hay que añadirle el enorme carisma de sus personajes y un grafismo atractivo, nada complicado y muy eficaz. Además hay chica mona, a veces ligera de ropa, y hay ciencia ficción. Se supone que todos estos ingredientes deberían bastar para atraer a un buen número de lectores, que deberían ser suficientes para satisfacer a cualquier mangaka, y sin embargo, la acogida por el público ha sido más bien discreta. Es un poco duro pensar que si no hay mucho sexo, o no hay muchos cyberbrazos o no hay muchos tiros un manga no pueda funcionar. Si eso es cierto sería mejor ir cerrando la paradita.

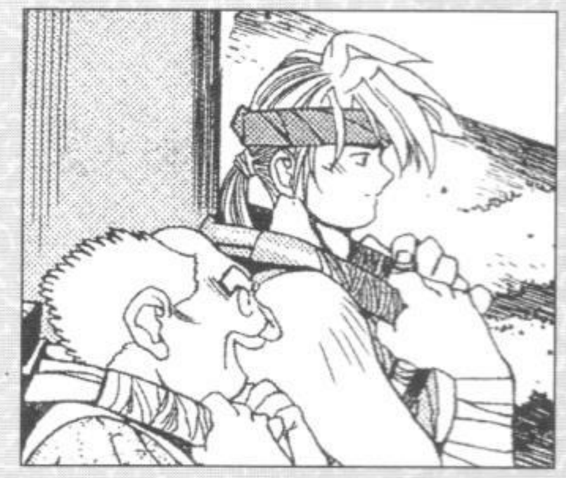
por Anabel Espada

YUZO TAKADA

Esta pequeña maravilla fue publicada en el *Kappa Magazine* de marzo de 1997, donde aparte de las series habituales, de vez en cuando publican curiosidades como esta historia de Yuzo Takada, aparentemente autoconclusiva.

Ambientada en el Japón feudal, encontramos a la protagonista, la princesa Kiku Nagashima, que acaba de encontrar a su primo y prometido Tatsumaru envenenado. Muerto su primo, y para darle un heredero a la familia, debe casarse con Genba Horinouchi, un hombre bastante repugnante. Dispuesta a no rendirse, va en busca de un famoso constructor de marionetas para que construya una de su difunto prometido para casarse con ella y así escapar de su nuevo prometido.

Pero con lo que no contaba era con que el Genzo, el constructor de marionetas, se negara a ayudarla; al final accede, pero con una condición: necesita el cuerpo desnudo de una mujer, concretamente el suyo. Tras la lógica negativa de Kiku, ésta, llorando, le pide perdón a Tatsumaru, bueno, a su cadáver, por no haber podido ayudarle. Genzo recuerda su dolor tras la muerte de su esposa, y decide ayudarla a vengarse de lo que les sucedió. Su obsesión es construir una marioneta igual a su mujer, Saki, y es por eso que quería el cuerpo de Kiku de modelo. Ella accede a sus peticiones y, el día de la boda, un sonriente Tatsumaru recibe a Genba, que no puede creerse que esté vivo. Corre a hablar con Kiku, y cuando confiesa que mató a su primo, el cuerpo de Kiku, que era otra marioneta controlada por Genzo, se convierte en un monstruo y lo mata. El palacio



CURIOSIDADES

se incendia y se dice que Tatsumaru murió calcinado por la llamas. Kiku decide no casarse, a pesar de su deber de asegurar la descendencia familiar. De vuelta a casa, Genzo y su suegro ven al espíritu de Tatsumaru, que les agradece que hayan vengado su muerte y ayudado a Kiku.

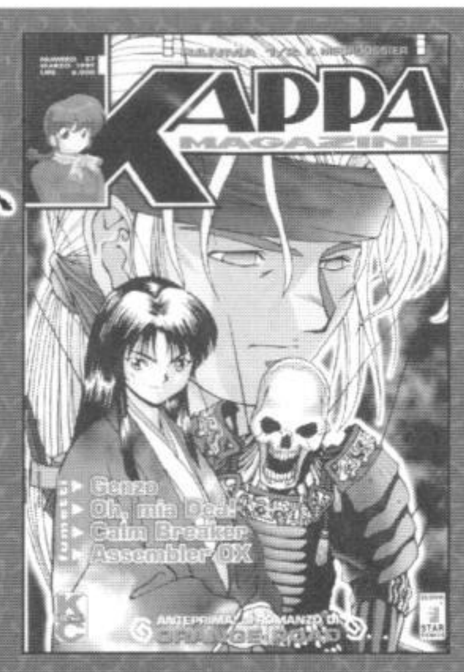
La princesa sale de viaje, y cuando pasa por la tumba de Tatsumaru, ve sobre ella una pequeña figura, que representa a una mujer con los rasgos de Kiku, que tiene entre sus brazos a Tatsumaru muerto y que está sentada sobre un demonio...

La primera vez que vi la historia me sorprendió, porque no sabía que Yuzo Takada hiciera obras cortas. Ésta, autoconclusiva, cuenta con la temática que normalmente define a este autor, historias fantásticas y oscuras, con monstruos y muertos de por medio. Y como siempre, su trasfondo es una historia de amor, la que existe entre Tatsumaru y Kiku, la de Genzo y su esposa, y luego la relación que se insinúa entre Genzo y Kiku.

La protagonista es una chica valiente y decidida, una princesa samurai, algo alejada del infantilismo de las otras protagonistas de Yuzo Takada. En esta obra podemos apreciar claramente lo bien que se puede desarrolar una historia completa en apenas 34 páginas.

Y es que Takada es simplemente un autor de lo más genial.

A mi entender, lo mejor que tienen los viajes de fin de curso a Italia, aparte del alto contenido cultural y todo eso, es la posibilidad de poder disfrutar del panorama manga de ese país. Y lo mejor es la revista *Kappa Magazine*, que publica mensualmente varia series bien conocidas por aquí, como *Oh!Mi diosa*, *Calm Breaker* o *Assembler OX*, de Kia Asamiya.



Así que cuando mi hermana se fue allí de viaje, le pedí un ejemplar, y me trajo el de marzo. Esta fantástica revista, aparte de las series habituales, incluye artículos muy interesantes, las típicas secciones de video y anime, y un fabuloso dossier sobre Ranma muy interesante. Pero lo mejor es la historia corta de Yuzo Takada, *Genzo*, que comentamos en el artículo central.

Después de la historia de Takada, el episodio de *Oh, mia dea* (qué debe ser, qué debe ser) titulado *Demone al cento per cento* , donde vemos cómo Urd se convierte en demonio por obra de Mara, la nueva incorporación de la edición española prevista para julio. La sigue *Calm Breaker*, desmadrada y original, donde vemos que Sayuri cambiar, lo que se dice cambiar, no lo hace mucho. Y por último, más de *Compiler*, en este caso de *Assembler*, donde reaparecen Toshi y Nachi, recordando el primer coche de Nachi... Es una pena que en nuestro país no haya cuajado el *Shonen*, lo más parecido a esta publicación, pero qué se le va a hacer. A ver si algún conocido vuelve a Italia...

Aveces uno se plantea qué demonios debe hacer falta para que un chaval te haga caso en televisión. Parece una pregunta sencilla pero tiene bastante miga. Y es que se supone que los programadores de las cadenas deberían tener esa información, para eso cobran, para eso se les contrata, y si es así, ¿seguro que lo que quieren los chavales es el Club Megatrix o a Leticia Sabater? Lo del Club Megatrix podría llegar a entenderlo. Digamos que no dejan de ser cuñas rápidas y muy variadas, un sistema que el Club Super 3 de la televisión autonómica catalana o el Xabarin Club de la gallega llevan explotando con éxito desde hace años, incluso el Canal + se subió al tren. Pero lo de Leticia no hay quien lo entienda. La mujer, tras comprarse un par de kilos de silicona en una ferretería, dejó los programas infantiles y se dedicó a la canción. Se supone que no le debió funcionar el invento, lo contrario habría sido un milagro que ríete de Lázaro (no Muñoz) y la buena de Leticia ha regresado a los programas infantiles-juveniles, con la intención de seguir sembrando el terror y crear traumas infantiles. Y es que encender la televisión en busca de dibujos en la segunda cadena es una tarea solo apta para valientes. Recuerdo con horror un día que encendí la tele y apareció ella, toda ella, silicona incluida, y estaba cantando, y cantaba algo tan horrible que no se puede describir, ríete (otra vez) de la letra de Ginger... bueno, la letra de Ginger también es digna de estudio. La voz de Leticia es como Saurón, es el mal encarnado, no tiene forma definida pero no puede servir para nada bueno. Cuando aparece Leticia en la pequeña pantalla a uno le entran impulsos a lo Dr. Menguele y te dan ganas de utilizarla para experimentación científica. Habrá que reclamarles el dinero para los psiquiatras que harán falta para los chavales tras tan traumática experiencia.

Hace un par de semanas, que podemos volver a disfrutar de la reposición de una serie que, particularmente, me gusta mucho: *Yaiba*. Emitida por Tele 5 a eso de las 8:15 de la mañana (quince minutos más, quince minutos menos), encontramos una serie adaptada del manga de Gosho Aoyama, autor de Magiku Kaito y Meitanei Conan, desanfadada y desenfrenada. ¿De qué va Yaiba?. Pues es, ni más ni menos, una historia de samurais. O más bien, de un aspirante a samurai, que se enfrenta, armado con una espada legendaria, a un demonio que se ha hecho con el poder en Japón. Parece bastante épico, ¿verdad?. Pues desengañaros: los amigos de Yaiba tienen como mayor ocupación organizar fiestas pantagruélicas donde se gastan todo el dinero que tienen y luego pasan hambre; los inseparables compañeros del protagonista son un buitre y un tigre, así como el legendario Musashi Miyamoto, un samurai muy famoso, y Sayaka, hija del rival del padre de Yaiba. A lo largo de la serie, se unen al grupo Kojiro Sasaki, antiguo rival de Musashi, que se dedica a la honrada labor de ligar con jovencitas, Jubei, un ronin, y dos demonios que se han pasado de bando: el sapo Croaker Croac y la babosa de mar. Un grupo realmentela Luna y el sacrificio de Sayaka, la cosa se pone más interesante y deben unir fuerzas contra el enemigo que quiere destruir la Tierra Se la tacha de infantil, pero bueno, es divertida y pasas un buen rato. El manga es magnífico.

Una de las series de mayor éxito en Japón es ésta, *Grander Musashi*, dedicada a la pesca, un deporte muy popular en el país del Sol Naciente. El chico, Musashi, compite con un grupo de pescadores llamado Kido, que también vencieron a su abuelo, y va por las costas japonesas demostrando su habilidad.

Y más series de poderes paranormales y adolescentes. Está en antena *Haunted Junction*, a cuyo protagonista, Haruto, el poder comunicarse entre el mundo espiritual y el humano, y estar estudiando para médium, le causa algunos problemas...

Con un estilo más infantil, *Pocket Monster* narra la vida y milagros de los entrenadores de Pokemon, unos monstruos pequeñitos y más bien adorables muy populares, y de los pasos necesarios para poder participar en la liga. Primero, deben reunir ocho pins que deben ganar en las correspondientes competiciones celebradas en los gimnasios del barrio. Esos pins dan derecho a participar en la liga, donde, ganando o quedando en un buen lugar, pueden conseguir el codiciado título de entrenador oficial de Pokemon.

La serie de animación de City Hunter se compone de 140 episodios divididos en cuatro partes, *City Hunter* (52 ep.), *City Hunter 2* (62 ep.), *City Hunter 3* (13 ep.) y *City Hunter '91* (13 ep.). Hace ya algunos años que Tele 5 emitió una ínfima parte de esta magnífica serie, donde conocimos a Ryo Saeba, el mejor detective privado y pervertido de Japón. Pero dejaron de emitirla allá por el episodio 40, aproximadamente. Actualmente han reiniciado la emisión (en horario intempestivo) cerca de donde la cortaron, es decir, han emitido los últimos episodios de la primera parte y han continuado con *City Hunter 2*, que está a punto de finalizar. Siguiendo la lógica luego deberían continuar con *City Hunter 3*...

Pero ya se sabe que con Tele 5 nunca se puede asegurar nada...

YAWARA!

por Minami

Yawara! es la historia de una chica con una predisposición especial para practicar judo, que desde pequeña ha sido entrenada por su abuelo, Jigoro Inokuma, un famoso campeón nacional octavo dan, que quiere para su nieta la fama mundial en este arte marcial.

Parece un deseo bastante lógico, dado que toda la familia Inokuma son grandes judokas. Pero los problemas empiezan porque la chica, Yawara, no desea nada de eso. Lo cierto es que ella sólo quiere llevar una vida normal, como la de cualquier chica de su edad, a saber: salir con sus amigas, ir a la universidad, conocer a un chico, enamorarse y casarse con él. Todo un futuro. Pero para ello debe vencer la oposición de su tiránico abuelo, que pasa por encima de los deseos de Yawara para ver cumplidas sus esperanzas de gloria.

Esta es el planteamiento inicial de Yawara!, un manga creado en 1987 por Naoki Urusawa, autor de *Master Keaton* y dibujante de *Pinneaple Army*, que inicialmente fue publicado en el manga magazine Big Comic Spirits, el mismo que publicresentó *Maison Ikkoku*. La popularidad del manga hizo que el 16 de octubre de 1989, de mano de Kitty Films (la misma productora de Ranma 1/2), se empezaran a emitir en Fuji Televisión los 124 episodios que componen la serie, finalizándose su emisión en el 21 de septiembre de 1992. La serie de televisión fue animada por Mad House, la misma de *Juubei Ninpuuchou* (*Ninja Scroll*) o *Youjuu Toshi* (*Wicked City*). Por otro lado, en 1989 encontramos una película de imagen real, en 1992 otra película, esta vez animada, *YAWARA! Sore Yuke Koshinuke Kizzu!!*, y por último, el 19 de julio de1996 se emitió un especial de televisión de 90 minutos, titulado igual que el último episodio del manga, *YAWARA! special zutto kimi no koto ga...* Producido por Nihon TV, Yomiuri TV, Kitty Films y Vap, cubre la parte del manga que no fue animada (tomos del 25 al 29), aunque se desarrolla en Atlanta, en vez de en Barcelona, como en el original.

El manga finalizó su andadura por estos mundos de dios en 1993, recopilándose en 29 tankoubons. Hablando de los tomos, las contraportadas son muy graciosas, ya que en cada una aparece Jigoro comiendo algo diferente; en la obra, cuando no aparece entre-

CURIOSIDADES

Como datos curiosos, encontramos el manga Jigoro!,del mismo autor, Naoki Urusawa, que acabó en octubre de 1994, donde se recogen cuatro historias cortas de los años mozos del abuelo de Yawara, y la ya mencionada película de imagen real en 1989.

Hay una judoka japonesa, Tamura Ryoko, medalla de plata en los Juegos Olímpicos de 1992 y 1996 y campeonada japonesa en la categoría (48 kilos), que es apodada Yawara-chan por la prensa y sus fans. Tal vez la hayáis visto, ya que era la portadora de la bandera nipona en la ceremonia de apertura de los Juegos de Atlanta.

Pero no acaba aquí, sino que si buscamos bien, encontramos que el apellido Inokuma es de de Isao Inokuma, medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Tokyo, en 1960, en la categoría de más de 80 kilos (hablo de judo, por supuesto). El abuelo de Yawara puede deber su nombre, Jigoro, al del fundador del judo, Jigoro Kano.

Aparte de estos datos reales, podemos saber el cumpleaños de Yawara,(8 de diciembre de 1969) y su dirección (1-2-3 Kitashimosawa, Setagaya-ku, Tokyo, Japan). Y por si no fuera poco, ¿habéis visto Proyecto A-Ko 3?Pues en ella, Jigoro y Yawara aparecen como invitados...

nando o durmiendo, siempre lleva algo en la boca.

Y me diréis, "Bueno, ¿y a mí que me importa?"(es lo que me dijo mi hermana). Y yo os diré: *Yawara!* es *Cinturó negre*. Ese es el nombre bajo el cual se está emitiendo en algunos canales autonómicos. De ahí que hagamos este rticulo. Lo cierto es que dado el panorama del anime en nuestro país, cualquier cosa es buena, pero con *Yawara!* no tienes que hacer ningún esfuerzo, porque, casi sin darte cuenta, te enganchas. Es cierto, la primera vez que la vi pensé que el diseño de personajes era raro, no me gusta que sólo sea guapa la protagonista (aunque tampoco es que tire de espaldas), pero cuando me quise dar cuenta, me grababa los capítulos que no podía ver. La historia es bastante simple, trata de cómo la chica intenta escapar del destino que le ha planeado su abuelo, con más o menos éxito, normalmente menos, de sus intentos de aclarar sus sentimientos y ¡ah! hay algo de judo. Los combates son cortos, de unos minutos, salvo los más importantes, que tal vez duren un episodio entero. Es bastante de agradecer que la cosa no se eternice, sobretodo si el tiempo real de un combate son unos minutos; el tratamiento que se hace de este arte marcial es muy real, nada fantasma, y para vencer a las rivales más fuertes usan llaves y movimientos que existen en el judo realmente. Por tanto, si os gusta el judo o lo practicáis, es una serie muy interesante. Y si no, como en mi caso, es bastante instructivo. No hace falta saber nada de judo para poder seguir y disfrutar la serie.

Haciendo una pequeña sinopsis, Yawara Inokuma es una estudiante de instituto normal y corriente, que tiene un pequeño secreto: desde que tiene uso de razón, su abuelo la entrena para que gane todas las competiciones de judo a las que se presente, y alcance los máximos honores en esta disciplina. Pero las ideas de Yawara van por otros derroteros, ella quiere dejar el judo y ser una chica normal. Hasta que Kosaku Matsuda, reportero de un diario deportivo de poca monta, la descubre y empieza a escribir sobre ella. Yawara lo odia por eso, y no para de comparalo con Shinnosuke Kazamatsuri, una especie de playboy del que está enamorada, entrenador y prometido de su rival, Sayaka Honami. El triángulo-cuadrilátero está servido, ya que Matsuda también está enamorado de Yawara, así como Hanazono, un compañero de instituto. Lo cierto es que la chica es un poquito tonta, porque no se da cuenta de nada de lo que pasa, sólo piensa en si deja el judo o no. Eso se hace un poco repetitivo, ha querido dejarlo como cinco veces, más o menos, y siempre vuelve. No quiere reconocer que es su vida, y que no puede vivir como una chica normal. Tras ganar varios combates con la espectacular técnica de su abuelo, Yawara entra en la universidad femenina de Mitsuba, en vez de en Seikai, famosa por su club de judo, donde su abuelo quería que ingresara. Allí conoce a Fujiko Itoh, una ex-bailarina de ballet clásico que se convertirá en su mejor amiga.

Alcanza la fama completamente tras conseguir la medalla de oro en el campeonato mundial de Seúl, donde reaparece su padre, que abandonó el hogar cuando su hijita de tres años lo venció (en fin). Enterarse de eso hace que Yawara se plantee dejar el judo (otra vez), mientras Sayaka consigue que el padre de Yawara sea su entrenador, y se enfade con la protagonista porque cree que su intención de dejar el

DOBLADORES

El trabajo de doblador en Japón es una parte de la producción muy importante. En el anime, por ejemplo, los dobladores se hacen muy famosos, y son escogidos con mucho cuidado para doblar las películas. En Yawara!, mirando el reparto, encontramos cosas curiosas, como que la dobladora de Yawara Inokuma, Yuko Minaguchi, es quien da vida a Sailor Saturno y a Pan, en Dragon Ball GT. Ichiroo Nagai, aparte de Jigoro Inokuma también es el narrador de Record of the Lodoss Wars y Happosai, en Ranma 1/2 (¿todos los viejos son así?). Hablando de Ranma, Mousse comparte doblador con Matsuda, y Shinnosuke es Ryo Saeba, otro que tal, y también Ashram, de Lodoss. Y por último, Sayaka Honami es a la vez Nadia, la superproducción de Gainax, y la Yayoi de Mikan Enniki (una serie emitida por TVE3).

En el especial televisión de 1996, la voz de Yawara es la de la omnipresente Megumi Hayashibara, que, entre otras, da vida a Ranma chica, Ai Amano, Tomoko Saeki, Usagi Tsukino, Pai, Tira Misú,... y no sigo porque me quedo sin espacio y luego me pegan.

judo es para no enfrentarse a ella. Sí, la chica es un poquito egocéntrica. Fujiko, para evitar que su amiga deje el judo, crea un club de dicho deporte en su universidad, formado, aparte de por ella misma, por unas chicas bastante desastrosas. Entrenadas por Jigoro, están a punto de ganar su primer combate, pero a pesar de la presencia de Yawara pierden. Fujiko se revela como una magnífica judoka, y acompaña a Yawara a una competición internacional, donde compite en la categoría open. En esta competición, a la cual Matsuda no puede asistir, se ve claramente cómo Yawara está enamorada de él, ya que no da pie con bola, aunque no se da cuenta de qué le pasa. Kuniko, compañera de trabajo de Matsuda, interfiere todo lo posible en su relación, ya que está enamorada de él, y por eso hasta los últimos episodios, antes de que Matsuda se vaya a los Estados Unidos, no se confiesan sus sentimientos. Yawara, tras ganar la medalla de oro en Barcelona, le sigue, desoyendo a su abuelo, que, por cierto, ya era hora. Aparte de la pareja principal, Shinnosuke se queda a dos velas ya que Yawara pasa de él, y Sayaka le acosa para que decida la fecha de la boda; Hanazono y Fujiko se casan y tienen un hijo,mientras y Yawara se reencuentra con su padre. Un happy end total. Esta última parte es la que se adapta en el especial para la televisión emitido en 1996, ya que la serie acababa en el tomo 24. Si nos fijamos en el manga, vemos que no hay apenas diferencias con la serie animada. Es sorprendente la manera como los diseñadores de personajes han conseguido mimetizar el espíritu y grafismo del manga, ya que es CLAVADO. No hay diferencias gráficas. Aquí, al menos, el resto de personajes que no son Yawara son más atractivos, en el anime son algo más feos, pero es un detalle sin mayor importancia. El grafismo es correcto, buen uso de las tramas, y los pin-ups o portadillas internas del manga son bastante bonitas, dejando aparte que la única que sale es Yawara en diferentes posturas y con diferente ropa. Las primeras páginas del manga tienen tramas rojizas, una cosa un poco extraña, coloreando las caras y ropas de los personajes.

La verdad es que el manga es bastante aceptable, aunque dada su longitud es muy difícil que sea publicado en nuestro país. De todas formas, tampoco es seguro que tuviera mucho éxito, porque aunque hay bastantes seguidores de las aventuras de Ginger (bonito nombre con el que se la conoce en estos lares), ¿se comprarían el manga?. Puede considerarse como un producto más bien shojo, protagonizado por chicas y que trata temas más aptos para las chicas, el deseo de encontrar a alguien a quien querer y realizarse personalmente, sea en el judo, en la universidad o en el trabajo. Desgraciadamente, por aquí este tipo de mangas no tienen mucho éxito, y probablemente no se acabaría nunca... De momento, esperemos que la sigan emitiendo, toquemos madera, ya que algunos la calificaban de "una chica que resuelve violentamente sus problemas". En fin.

YAWARA INOKUMA

Practica judo desde los tres años, pero ella sólo quiere ser una chica normal e intenta escapar de los deseos de su abuelo. Está enamorada de Kazamatsuri y de Matsuda.

SHINNOSUKE KAZAMATSURI

Ligón empedrernido, se enamora de Yawara, pero su compromiso con la rival de ésta, Sayaka, le dificulta la situación. De todas formas, no le importa jugar a dos ban-

SAYAKA HONAMI

Hija de un riquísimo empresario, Sayaka es un genio para los deportes, hasta que descubre el judo y a Yawara. La odia profundamente y vive para vencerla.

KOSAKU MATSUDA

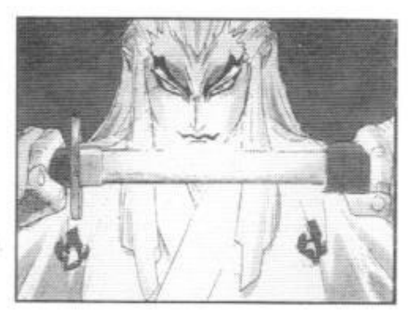
Periodista deportivo, ve en Yawara a una estrella y la descubre. Se enamora de ella pero no se atreve a decirle nada porque teme ser rechazado.

JIGORO INOKUMA

Campeón de judo, busca para su nieta todos los honores de este deporte. No le importan los sentimientos de ella, y manipula a quien sea para conseguir sus propósitos.

FUJIKO ITOH

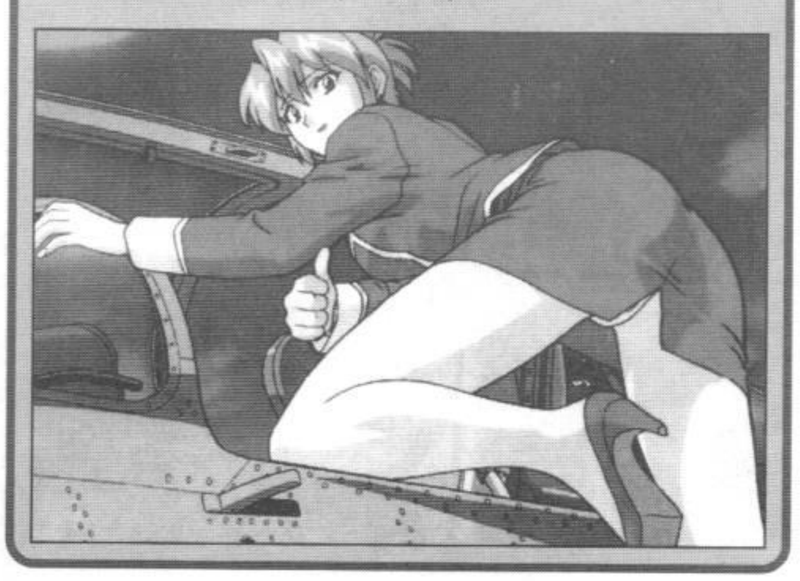
Compañera de Yawara en la universidad, se convierte en su mejor amiga. Encuentra en el judo lo que le faltaba para vivir plenamente su juventud (palabras textuales).



La gente de **AIC** sigue a buen ritmo preparando novedades jugosas. A la segunda tanda de OVAs de ***El Hazard***, los nuevos productos de la saga Muyo, la serie de televisión de ***AD.Police***, la serie de televisión de ***Vampire Miyu***, ***Photon*** y muchas otras cosas hay que añadir el proyecto de una serie de televisión de ***Burn Up***, que se llamaría ***Burn Up X*** y otra serie detelevisión con material original titulada ***Yozanken*** (imágenes) en la que se hablará de samurais y demonios venidos de otros mundos en tono de thriller. Un buen montón de material al que seguir la pista.

Las chicas de **CLAMP** no pierden ocasión de pasar de un medio a otro siempre que pueden. Depués de la adaptación de ***X*** al cine y de la nueva OVA de ***Magic Kinght Rayearth*** llega una serie de televisión que adaptará su manga ***Clamp Gakuen Tanteidan*** (Clamp, el grupo de detectives de la academia). Ya os hablamos de este manga en un ***Neko*** anterior, pero para los despistados os recordaremos que se trata de la historia de tres alumnos de una academia privada que, a ratos libres, ejercen de detectives. Los protagonistas son **Akira Lijuin** (que ya fue protagonista de una historia anterior de las CLAMP ***Ni-ju menso no o negai***), **Suo Takamura** y **Nokoru Imonoyama**, que más tarde se convertirá en el director de la academia. Estos tres personajes reaparecerán más tarde en ***X***, en el manga, ya adultos. Dirige **Osamu Nabeshima**, el diseñador de personajes es **Hiroshi Tanaka** y el todo ello estrá supervisado de cerca por las **CLAMP** en persona.

Otra **OVA** de acción. Se titula ***Aika, Utsukushiki agent*** (Una agente hermosa) y cuenta las aventuras de **Aika**, una especie de rescata tesoros. Es el futuro y tras una serie de terremotos hay muchas zonas que antes eran de superficie y ahora están bajo el agua. Hay varias empresas dedicadas a recuperar cosas del fondo marino, todas con unas esculturales empleadas, pero **Aika** es la mejor. La historia original la firma el **Studio Fantasia**, la dirección es de **Katsuhiki Nishijima**, el guión de **Kenichi Kanemaki** y el diseño se reparte entre **Noriyasu Yanaushi** (personajes) e **Hidefumi Kimura** (mechas).

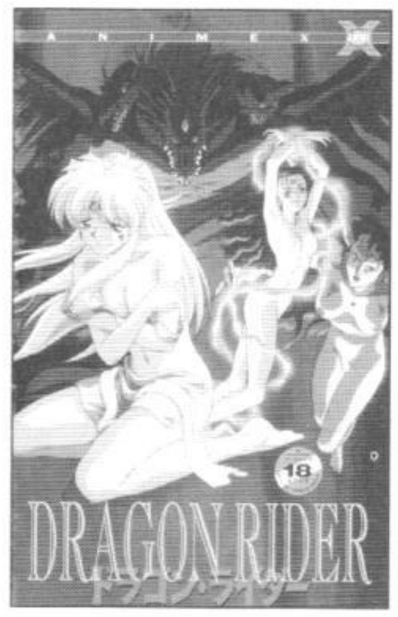


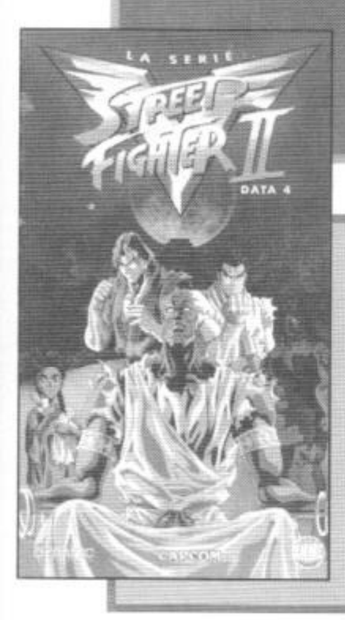
La **Toei** ya ha anunciado la fecha del estreno de ***Shin Seki Evangelion Gekijouban*** (Evangelion, el final). Será el próximo19 de julio y la expectación crece a cada momento. Serán 70 minutos de película que empezarán con los 27 minutos que se quedaron colgados en el segmento ***Evangelion Rebirth*** del anterior largometraje. El resto será nueva animación en la que se intentará dar un final un poco más "para todos los públicos" de la que para muchos es la mejor saga de anime de los noventa

Chuka Ichiban es una serie que hará las delicias de los amantes de ***Sushi***. Se trata de la historia de **Maoshin Ryu**, un joven chino capaz de localizar cualquier ingrediente de sus comidas. Un verdadero gourmet, vamos. **Maoshin** quiere llegar a ser un gran cocinero pero para ello tendrá que enfrentarse a la enorme competencia que existe en el sector. La historia original (el manga) se publica en la revista **Shukan Shonen** y parece que tiene bastante éxito. La dirección de la adaptación corre a cargo de **Masami Aono**, el guión es de **Yoshiyuki Suga** y el creador es **Etsuji Ogawa**.

Esta cinta se enmarca en la fiebre por las adaptaciones al anime de videojuegos famosos. A los japoneses parece que el tema les gusta y no paran de producir animes de este tipo. En este caso es una serie de televisión que pasó sin pena ni gloria por su país de origen completando a duras penas una temporada. El producto es bastante fresco y, la verdad, sabemos que se basa en el videojuego por el nombre y poco más, los polígonos y la animación 2D tienen poco que ver. Para amantes de las aventurillas intrascendentes.

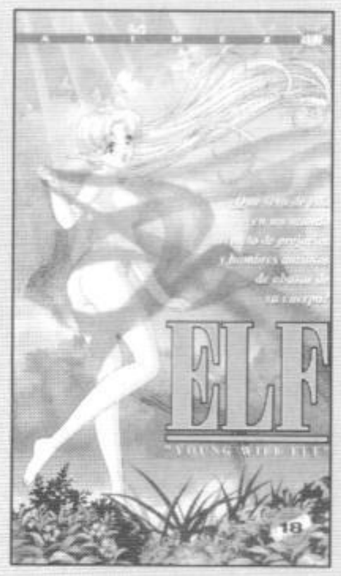
En un mundo mágico, poblado de seres extraños, Ryke es un joven que sueña en convertirse en caballero del dragón. Un día conoce a Caris, una excitante mujer llena de erotismo que, cuando se enfada, se convierte en un exótico dragón. Juntos se enfrentarán a un ejército de perversos demonios, hambrientos de sexo y destrucción, que intentan conquistar su mundo y poseer a todas las hembras del planeta. Eso es lo que pone en la carátula y desde aquí aconsejamos la cinta a aquellos que disfruten con *Urotsukidoji*.





Sigue la edición en vídeo de esta serie tan poco estimulante. De todas maneras, a pesar de su mediocridad parece que ha conseguido hacese con un sitio en su emisión nocturna por el Canal 33. Hay que reconocerle cierto gancho pero es imposible comparar con su hermana mayor, la versión cinematográfica que tanto nos gustó a casi todos. Por cierto, no es habitual que un producto de Manga Vídeo llegue hasta un cuarto volumen.

Ya os hemos hablado positivamente de *Dragon Pink* en este mismo número de *Neko*. Pues bien, de la mano de gran parte del equipo de producción de esa cinta nos ha llegado esta *Young Wife Elf*, un producto X un tanto peculiar. La base de la historia no deja de tener su... ¿coña? Una joven Elfa y un guerrero deciden casarse, pero ya les avisa una anciana, es posible que tengan problemas de compatibilidad. Pero los chicos andan locos el uno por el otro y deciden hacer caso omiso y seguir adelante. Lo que no se esperaba nadie es que los problemas de incompatibilidad fueran tan... físicos. Parece ser que las elfas tienen cierta cavidad corporal un tanto pequeña yotras ciertas cosas no hay manera de que... hagan su entrada triunfal (se me van a acabar los puntos suspensivos). El joven guerrero, desesperado, decide ir a buscar un lubricante que lo solucione todo, ríete del 3 en 1. Para conseguirlo el chico deberá dejar embarazada a una especie de hada extraña que andaba desesperada buscando un padre para sus futuros niños y literalmente viola a nuestro aguerrido protagonista. El pobre lo pasa muy mal... en fin, pero consigue el dichoso remedio. Por desgracia la cosa no sirve de mucho y los problemas siguen. Pero no hay nada que un poco de voluntad no solucione y la chica aprende a hacer crecer sus pechos a discrección y aprende (seguramente en elgún diccionario sexológico) lo que es una cubana, y no nos referimos al arroz.



Entre tantas emociones transcurre esta cinta que acaba sin que se soluciones el problema de la pareja. El resultado final es simpático, pero no tanto como *Dragon Pink*. De todas maneras estas cintas que mezclan el humor y el sexo son las más potables de esta línea Anime X que tanto éxito de público está teniendo.

De un tiempo a esta parte hemos visto como Manga Vídeo iba reduciendo sus lanzamientos hasta dejarlos en obras eróticas o películas de *Dragon Ball*, intercalando cositas como la esperada continuación de *3x3 ojos*, o la esperadísima *Neon Genesis Evangelion*. Y es que no había un mercado para ellas, no se alcanzaban las ventas previstas. Con *Evangelion* están estudiando una idea que podría ser la solución para nuestros problemas de anime. Y es crear una lista de subscriptores para poder hacer tiradas más pequeñas y asegurarse su venta. Realmente, podría ser la solución, aunque tal vez no la más positiva, porque eso sería cerrar todavía más el mundo del anime en España, pero si es la única manera de poder ver *Evangelion* en español... De todas formas, muchos otakus han optado por conseguir material americano, ya que es donde la mayor parte de las veces se puede escoger entre la versión doblada o la original con subtítulos en inglés. Esta segunda es algo más cara, pero vale la pena tan sólo por disfrutar del excelente trabajo que realizan los dobladores japoneses. Y ahora vamos a recomendaros un vídeo, si es que tenéis intención de hacer algún pedido a los USA: la versión animada de *Dragon Half*, ya comentada en el *Neko 28*. Si seguís la publicación de Planeta, es lo mismo, pero los personajes se mueven y hablan. Sencillamente genial. Y la música... el ending puede ser el tema estrella del próximo karaoke. Si estáis interesados, podéis hacer el pedido a través de alguna tienda especializada (Vértice, Gigamesh), o directamente a ADV Vision ya sea en su página web http://www.advfilms.com, o directamente a, A.D.Vision Southwest Plaza Bldg. 5750 Bintliff #217, Houston. Así que ya sabéis...

por Javier Escajedo

X EL DÍA DEL JUICIO FINAL

A estas alturas, debe ser casi imposible que algún aficionado español desconozca a las chicas de CLAMP. Pero lo que muchos de ellos desconocen es que la obra más personal y representativa de este cuarteto formado por Nanase Okawa, Mick Nekoi, Satsuki Iragashi y Mokona Apapa pasó sin pena ni gloria por nuestro país. Nos estamos refiriendo a *X*, que tras una larga espera llegó a las salas de cine niponas el pasado verano, arrasando y convirtiéndose en uno de los mejores trabajos animados del noveno arte nipón.

La historia de *X* nos presenta a Kamui Shirou, un joven estudiante que presencia el sacrificio de su madre, Magami, para entregarle una de las Espadas Divinas que decidirán el destino del mundo. Mientras esto sucede, en Tokio, la joven Kotori Monou tiene varios sueños proféticos sobre el fin del mundo, donde Kamui jugará el papel decisivo. Kotori es una amiga de la infancia de Kamui, al que no ve desde que eran niños. Dos grupos están decididos a encontrar a Kamui antes del cataclismo. Por un lado, la profetisa ciega Hinoto, que ha reunido a los Dragones del Cielo, con la intención de evitar el desastre, solo posible si Kamui se une a ellos. Hinoto ha enviado a Sorata Arisugawa, Arashi Kishu, Seichirou Aoki, Karen Kasumi, Subaru Sumeragi y la joven Yuzuriha Nekoi a por Kamui. Pero la hermana de Hinoto, Kanoe, ha reclutado a los Dragones de la Tierra, Nataku, Seichiro Sakurazuka, Satsuki Yatoshi, Yuto Kigai, Kusanagi Shiyu y Shougo Asagi para localizar a Kamui, ya que con él podrá controlar el nuevo mundo que surgirá tras la destrucción de la humanidad.

Durante la búsqueda, Subaru se topará con su eterno némesis, el oscuro Seichiro, y se entablará un duelo entre los dos mediums. Mientras Kamui huye de Satsuki y su terrible superordenador Beast 666 se reencontrará con Kotori y su hermano Fuma, dos antiguos amigos. Kamui y Fuma experimentarán unas terribles visiones del futuro que les espera, mientras Hinoto consigue ponerse en contacto con el joven y explicarle la situación. Kamui no está muy interesado en unirse a la guerra entre los dos bandos, y será interrumpido por los Dragones de la Tierra. Kamui huirá antes de que el grupo de Hinoto llegue en su ayuda. Kanoe, viendo el potencial de Fuma, secuestra a éste y a su hermana. Kanoe hechiza a Fuma, haciéndole creer que Kamui ha asesinado a Kotori, y lo convierte en su esclavo.

Kamui se une a los Dragones del Cielo para poder rescatar a sus amigos, Karin y Seichirou se enfrentan a Nataku, pereciendo los tres en el enfrentamiento. Arashi y Shorata se enfrentarán a Satsuki y Beast 666, mientras que Yuzuhira luchará contra Kusanagi. Todos morirán bien por sus luchas, bien por la aparición de Fuma, cuya furia asesina hará matar a Kanoe. El cataclismo se desencadenará y Kamui se verá obligado a enfrentarse a su amigo, que ha matado incluso a su propia hermana. Tras una dura lucha, Kamui le corta la cabeza a Fuma. El joven no podrá contener las lágrimas mientras abraza el cuerpo de su amigo muerto sobre la

Torre Tokio.
Tanto la animación como la historia de X han sido cuidadas hasta el último detalle. Con guión de la propia Nanase Okawa, personajes diseñados por Nobuteru Yuki (Lodoss War, Alita) y dirección de Rintaro (Galaxy Express 999, Final Fantasy), han adaptado a la perfección esta "tragedia griega" moderna con aire paranormal, demostrándonos que los finales felices no existen. X es una metáfora oscura de la vida, trágica y cruel, donde la lucha por la supervivencia de la humanidad enfrentará a amigos y familiares entre sí, donde el destino mueve los hilos de los personajes, burdas marionetas incapaces de oponerse a ello.
Es una lástima que el público simplón español no acostumbrado a mangas profundos y complicados alejara a X del éxito, ya que fuera de nuestras fronteras ha obtenido el reconocimiento que se debe. Sería un milagro que llegara al mercado videográfico español, pero un país donde solo venden las colecciones eróticas de manga y la línea de videos de anime X se merece todo lo que le pase y más. Tal vez así aprenderemos.

PERSONAJES

Kamui Shirou. El destino del mundo está en manos de este joven. Portador de una de las Espadas Divinas.

Kotori Monou. Amiga de la infancia de Kamui y hermana de Fuma.

Fuma Monou. Amigo de la infancia de Kamui, hechizado por Kanoe para luchar contra Kamui.

Los Dragones del cielo

Hinoto. Vidente ciega con altos poderes telepáticos y precognición. Ha reunido un grupo para salvar a la humanidad de su trágico destino.

Sorata Arisugawa. Joven entrenado en el templo de Kouya.

Seichirou Aoki. Editor de una revista se shôjo manga, con poder sobre el viento.

Arashi Kishu. La "doncella oculta" del templo Ise, con una espada mágica camuflada en su cuerpo.

Yuzuhira Nekoi. Jovencita de 14 años con un "Inugami", un espíritu de perro invisible, a su servicio.

Karen Kasumi. Trabajadora de un club nocturno con poder sobre el fuego.

Subaru Sumeragi. Uno de los mejores mediums del mundo (protagonista de Tokio Babylon).

Los dragones de la Tierra

Kanoe. Hermana pequeña de Hinoto, también con poderes, que quiere dominar el mundo.

Nataku. Clon asexuado sin sentimientos y peligroso asesino al servicio de Kanoe.

Satsuki Yatohji. Experta en computadoras y creadora del superordenador "Beast 666".

Shougo Asagi. Maestro del agua al servicio de Kanoe.

Kusanagi Shiyo. Misterioso individuo con poderes paranormales, amigo de Yuzuhira.

Yuto Kigai. Despiadado asesino.

Seichiro Sakurazuka. Otro de los protagonistas de Tokio Babylon, miembro de una familia de médium asesinos.

¡NO BUSQUES MÁS!

PONEMOS A TU DISPOSICION LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MATERIAL JAPONES DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS:
DRAGON BALL Z y GT, SAILOR STARS, RANMA 1/2, EVANGELION, NADESICO...
LO MAS NUEVO EN CDS DE MUSICA, POSTERS, BANDERAS, REVISTAS, CD ROM...
TODO A LOS MEJORES PRECIOS QUE PODRAS ENCONTRAR.
¡COMPRUEBALO TU MISMO!.
TENEMOS A TU DISPOSICION UN EXTENSO CATALOGO, QUE PUEDES SOLICITAR GRATUITAMENTE.
GRAN CANTIDAD DE DESCUENTOS Y PROMOCIONES DE LAS QUE TE PODRAS BENEFECIAR.
¡ANIMATE Y LLAMANOS!

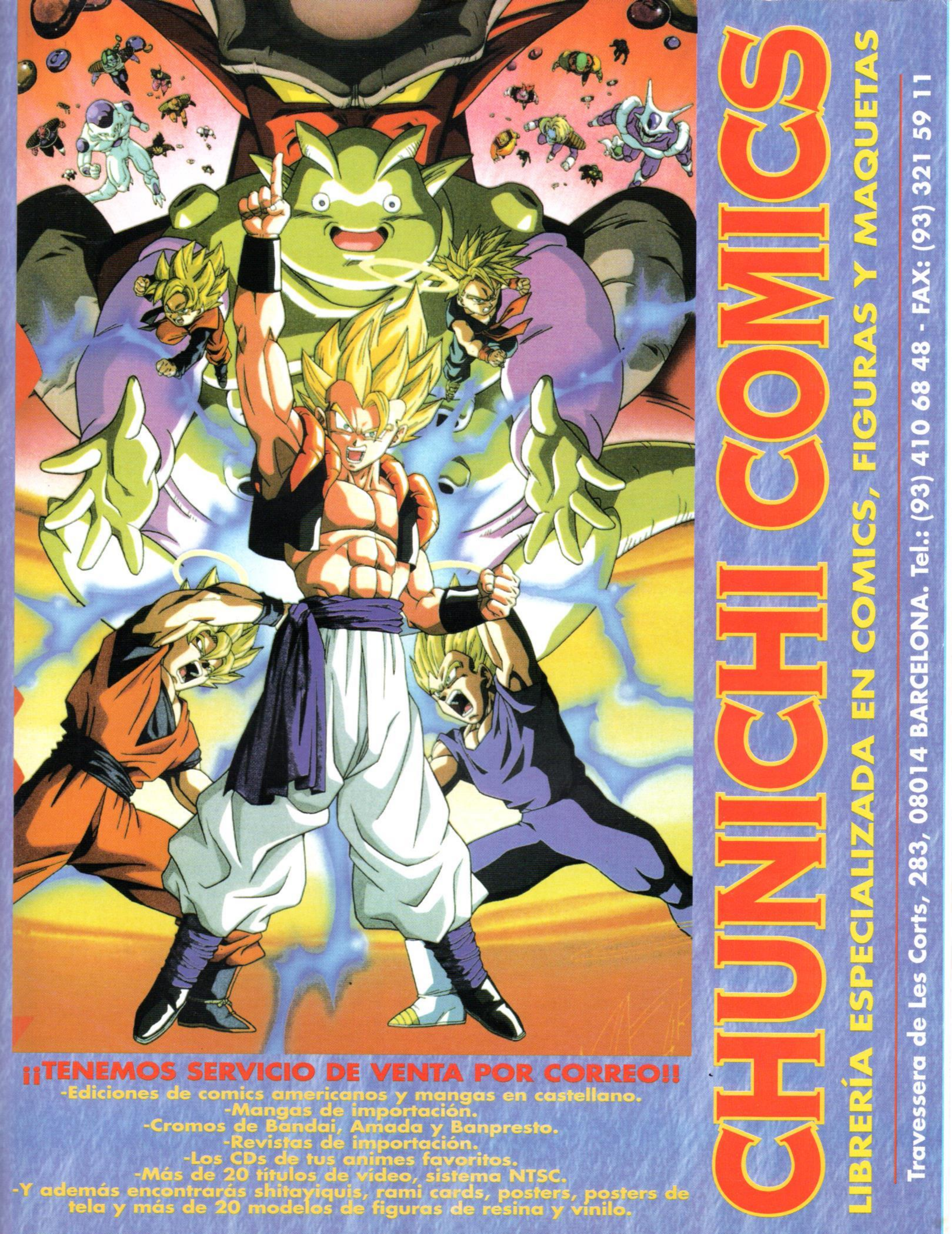
CLUB DE VENTA POR CORREO

Últimas novedades: PPCard Dragon Ball GT Part.3 (Goku cuarta transformación) PP Cards de Evangelion Newtipe, Animedia y Animage (revistas japonesas), Cd 18 Dragon Ball...

ALHWADSE Club

APARTADO DE CORREOS 8106
28080 MADRID
TLF: (91) 5261545
FAX: (91) 4792016
e-mail: alhwadse@idecnet.com

DISEÑO: Yamatai


CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

TODAS LAS NOTICIAS SOBRE EL MUNDO DEL MANGA LAS ENCONTRARAS EN LAS MEJORES REVISTAS.

Distribuido por:

SAMURAI ediciones

Tfno: (93) 757 49 39 y Fax: (93) 757 52 24
Sant Cugat, 19 – 08302 Mataró

EL RINCON DEL LECTOR

Agustín Calvo

Andrés G. Mendoza

Antonio Espineda

Hola a todos, ¡la sección del lector ha vuelto! Y con ella el correo. Pero con algunos cambios... Para empezar yo soy... mejor empezar por el principio: NO soy Otaking. ¿¡Como!? Sí, sí, ahora os lo explico. Resulta que Otaking tenía muuuucho trabajo y durante un tiempo (4 o 5 mesecillos de nada) no pudo contestar el correo. Cuando volvió y vió el ENORME montón de cartas que se habían acumulado le cogió una especie de ataque y... bueno... Me presentaré, soy Kaze no Kami, el Dios del Viento, pero debido a ciertos problemillas ahora me encuentro viviendo entre los mortales (osease: vosotros). Primero pensaba que sería aburrido vivir entre mortales, pero empecé a leer mangas y conocí a Otaking y las cosas empezaron a ser divertidas. Entonces, cuando a Otaking le dió el ataque, yo pasaba por allí y un señor muy grande muy grande me dijo ¿quieres contestar unas cartas? Y yo dije "bueno, vale". Me tiraron encima tal montón de cartas que tarde tres dias en salir de debajo. Y esa es la historia. En la actualidad, Otaking está meditando en el Tibet. En su última carta dijo que está muy bien, que hace algo de frio y no le llegan muchos mangas, pero que está bien.

Así que seré vuestro correero, espero hacerlo tan bien como Otaking. Lo que haré desde ya es empezar a dar la tabarra para que me den más páginas de encarte. Dadme más páginaaaaaas

KAREN (Barcelona).

Jo, ya me había dicho Otaking que escribías muy a menudo, pero es que no paras !. Además, tus cartas son inconfundibles (tu ya sabes por qué). Que sí, que sí, que tus tiras nos han llegado y están muy bien. De verdad de la buena. Y tus páginas también. Están muy curradas y se nota que progresas rápidamente. Sigue así y pronto serás la rival directa de Rumiko y las Clamp.

Oye, lo que dijiste de que en el Saló eramos mucha gente (los aficionados al manga) pues, bueno, la verdad es que no es que seamos muchos, en realidad somos más bien muy pocos, pero entre lo pequeña que es la Estación de Francia y el ruido que armamos, pues parece que hay mogollón de gente.

Eso, eso, Karen, presentate a mogollón de concursos manga, a todos los que puedas. Piensa que el mismo Katsura empezó así (y no es el único). Con eso adquirirás experiencia en historias más largas y pulirás tus dibujos todavía más. Eso sí, como nos enteremos que te presentas a algún concurso de manga y no nos mandas una copia de tu obra... Por otro lado ese argumento que nos has mandado que describe muy a grandes trazos tu próxima obra (muuuuy a grandes trazos) seguró que te quedará muy bien, ya quiero leerlo. Es que a mi me encantan las historias de fantasía épica.

JOSÉ FRANCISCO LEDO GUTIÉRREZ (Vigo)

Aaaaaahh!! Mandas una mega-carta kilométrica de tropocientas páginas cargadas de información suculenta y preguntas interesantes. (¿El papel que usas te lo han prestado en Norma?). Mejor empiezo ya a contestarte, que si no podría llenar varios correos sólo con tu carta. En principio, el acuerdo entre Disney, Tokuma y Daiei es para la distriobución a nivel mundial (exceptuando Japón y algún otro país) de todas las películas del Estudio Ghibli. Como puedes ver, ya no hay sección de Animanía, así que tu opinión y otras como la tuya han sido escuchadas, y es que nosotros siempre tiramos las cartas a la papelera... estooo... quería decir que siempre damos mucha importancia a las opiniones de los lectores. Esto que dices de que los artículos están repetidos es algo que, para bien o para mal, es normal que ocurra. Lo que sucede es que cuando se trata de reseñar novedades o comentar las series que están más de moda en Japón o cosas así, pues no es casualidad que todos hablemos de ello al mismo tiempo, pues la información es la misma para todos. Prueba por ejemplo de poner las noticias al mediodía (más o menos todos los canales las emiten a las mismas horas). Ve haciendo zapping. ¿Qué sucede? Pues lo mismo, que te encuentras la misma noticia una y otra vez, porque la noticia está ahí y se tiene que informar de ella independientemente de lo que hagan los demás. Lo importante, creo yo, es saber fijarse en que en todos los artículos no sólo se informa objetivamente sobre una obra o un autor o lo que sea, sinó que además se dan unas opiniones más o menos fundamentadas. Esas opiniones te pueden servir para guiarte y saber si esa obra te interesa o no. La parte de la opinión es la que suele ser diferente, y cuantas más opiniones puedas conocer, mejor. Tus reflexiones sobre el

CHILD

GIRÓ

Carla Alés

Cristina Camacho

erotismo y la violencia pasan a sumarse a las de cientos aficionados al manga que ven preocupados como la sociedad (empujada por impresentables como el Sr. Navarro y otros) los tacha de pervertidos y violentos. Es triste que a las puertas del nuevo milenio la mentalidad de muchos mortales que se consideran adultos sea todavía tan cerrada y poco desarrollada...

También te metes con el pobre Katsura diciendo que sus series carecen de buen argumento. Bueno, no estoy del todo de acuerdo contigo. Para empezar, hay que entender que incluso para autores como él, las presiones editoriales pesan mucho, y si le dicen que siga con la obra porque está vendiendo muy bien, pues ¿que va ha hacer el pobre hombre? Aparte de su espectacular grafismo le exigimos que sea bueno contando historias (cosa bastante más difícil de lo que parece). Piensa que, por otro lado, alargar historias con la estructura de *Video Girl Ai* o *DNA*^{2} no es tan fácil, pues no están compuestas por episodios independientes como Ranma o Kimagure, y la trama tarde o temprano va a acabar llegando a su fin. Con esto no quiero decir que las obras de Katsura no se hagan un poco largas y que quizás serían mucho mejores si fueran cortas. Un sabio proverbio humano dice: lo bueno, si breve, dos veces bueno. ¿Conocerá Katsura ese proverbio?

ANDRÉS GARCÍA MENDOZA (Zaragoza)

"(...)aunque no me hayáis publicado ni siquiera una carta...(snif!) Bueno, la vida de un otaku es todo un camino de sufrimiento(...)"

¡Alegra ese animo Andrés! Aquí está una de tus cartas contestada. Piensa que nos llegan verdaderos montones de cartas y no hay manera (no tenemos una Sala del Espíritu del Tiempo) de contestarlas todas, pero de lo que podéis estar seguros es de que las leemos todas y nos gusta mucho hacerlo. Pues como ves, hemos recuperado la

Dani Zarzuela

David Alcala

DAC

MENSAJES

Muchas veces se a tocado este tema del sexo y la violencia ya como para que pueda decir algo nuevo. Los medios de comunicación se refieren al manga y al anime como si sólo fuera sexo y violencia. Nosotros nos quejamos indignados una y otra vez y damos argumentos buenos y razonados que demuestran que no es así. Pero hay algo que hemos hecho mal. Ya lo dijo alguien en una carta a *Neko* hace tiempo. No paramos de quejarnos de esto y de lo otro y de lo mal que se nos trata, pero nos quejamos entre nosotros, en nuestras revistas y correos. Así, claro, siempre vamos a darnos la razón a nosostros mismos ya que no hay que convencer a nadie. No, no, no !! Lo hacemos mal !! Si queremos que se respete nuestra afición, tenemos que mostrar lo que es a otros medios que no sean los propios. A periódicos, teles, APAs y demás. Pero debemos hacerlo educadamente, para que nos tomen en serio. Y es que hay que educarlos porque, pobrecillos, no saben lo que dicen.

Toni Ortiz

sección de correo (la estás leyendo, ¿no?).
Pues de las series que propones ya te habrás enterado que Norma va a sacar *Evangelion* en Julio. Por lo que se refiere a las demás, no se prevé la publicación de Noritaka de momento, se han roto las negociaciones para *Please Save My Earth* y no se va a publicar *Here Is Greenwood*. 0 de 3, lo siento.
Eh! Y no te olvides de mantenernos informados de esa historia que tu y David Alcalá habéis creado juntos. Nos gustaría que nos contárais más sobre ella y que nos mandárais algunos dibujos a ver que tal.
Respondiendo a otra carta tuya (es que hay muchas, y cuando digo muchas quiero decir MUCHAS) te diré que sí que hemos advertido la falta de *MANGAZONE*, e incluso hemos hablado con Alejandro Maicas para ver que pasaba. Ahora el fanzine vuelve a salir, pero parece que lo lleva otra gente. En cambio, el *MANGAZONE* de siempre tiene ahora páginas en Internet y es una flipada verlo.

Irene Villegas

Javier Bolado

Lola Palacios

David Ruiz

Diana Egea

Ernest Torres

MENSAJES

Los mangas son muy caros. No, Mejor podríamos decir que sus precios son abusivos. Soy una lectora de manga que no tiene la suerte de tener unos padres ricos, que todavía no trabaja (tengo 15 años) y que no cobra una paga demasiado grande. Además, no me puedo gastar toda mi paga en mangas porque, aunque son mi afición favorita, no son la única. Creo que a otros aficionados al manga les pasará lo mismo que a mi, y también se sentirán mal cuando ven que salen tantos mangas que se quieren comprar y que no pueden hacerlo porque están muy caros. Creo que esos precios tan altos que les ponen a los tomos son más altos de lo que deberían ser. Además el papel que ponen es bastante malo y transparenta. Por si esto fuera poco, luego nos dicen que cortan series a la mitad porque se venden poco. ¡Claro que se venden poco! ¡Con esos precios! Yo creo que si los precios bajaran, venderían y ganarían más y habría más otakus dispuestos a comprar más mangas.

Laura Valiente

Alguna lectora se ha quejado de la , según ella, excesiva presencia de Karen en la revista. La verdad es que no entiendo el problema, sobre todo porque Karen lo hace cada vez mejor y creo que todos podemos disfrutar de su trabajo. De todas maneras reconozco que tenemos debilidad por Karen, pero también tenemos derecho a algún caprichicllo, ¿no?

COLABORACIÓN ESPECIAL: RUTH FERNÁNDEZ.

Lorena Güilmain

Manuel Angel M. S.

OLIPAMI (Barcelona)

"Primero he de deciros que los que hacéis el Neko sois los mejores del mundo (japoneses incluidos)".

Vaya, muchas gracias por tu inyección de ánimos y moral. Opiniones como la tuya nos dejan super-contentos y con muchas ganas de seguir trabajando en esto.

Creo que al paso que van las cosas, ver *DNA*^{2} por nuestras televisiones... quizás yo pueda verlo por que soy inmortal, pero vosotros...quizá la verán vuestros nietos. La verdad es que está un poco mal la cosa. Parece que no hay manera siquiera de que podamos verla en vídeo. Lo de *Dragon Ball GT* ya es más factible si TV3 se decide de una vez.

¿Monográficos de Naoko Takeuchi o Rumiko Takahashi? Pues la verdad es que material no falta, no. Ya veremos, de momento hay varias series y autores que nos parecen muy interesantes para sacar monográficos sobre ellos. A ver si se deciden ya los responsables.

Para ser guionista de manga, lo mejor que puedes hacer es pensar historias y ponerlas sobre papel. Una vez escritas, repasarlas una y mil veces hasta que creas que la historia que te ha salido es buena (aunque eso es una opinión subjetiva). Lo mejor es pedir la opinión de otros. La verdad es que a escribir se aprende escribiendo y también leyendo mucho lo que han escrito otros. Todas las fuentes de inspiración son válidas, el cine, la tele, los mangas, los libros. Por otro lado, también estaría bien que encontraras a alguien que dibujara tus historias... ¡es que se me había olvidado decirlo !

EVA Mª CORTÉS MAYANES (La Coruña)

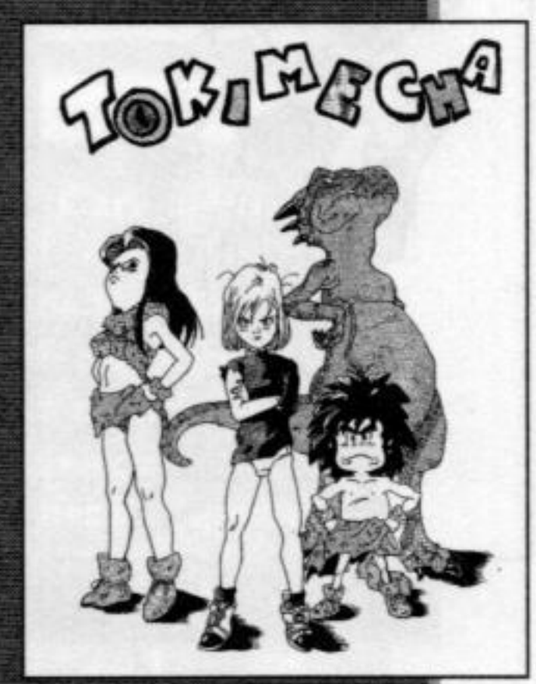
Que sí, qué sí. Que ya te publicamos el dibujo (fue en el *NEKO 25*). A ver, las preguntillasl: Acaba de salir una peli en Japón de *Legend of Crystania*, se ha congelado la publicación de Elementalors en nuestro país y, por último, es posible que la peli de *X* salga algún día en video por esas latitudes. Arf! arf! Tenía que probar el "turbo-response mode" para estar seguro de que podré usarlo cuando convenga...

ARANTZA DIGON MARTOS (Alucinelandia digoooo... Barcelona)

"Me llaman Aran-

Toni Ferré

Juan José Lasalle



Jorge Gantes

Habéis muerto, seguro que la habéis palmado y ya no habrá nunca más correo. Y es una pena. La verdad es que es difícil encontrar correos mínimamente enrollados. En Planeta me gustan los correos de Cels, a ratos los de Roke, me gusta mucho Anabelle que además me da cierto tufillo a Otaking ¿me equivoco? y poca cosa más. En revistas de manga no hay nada que rascar. Los correos de *Kame* o *Mangazone* son de lo más soso y el único mínimamente legible es o era el del *Neko*. Espero que Otaking se recupere de la gripe, o ¿del exceso de trabajo para Planeta?... y el encarte vuelva, que además es un formato muy guapo.

Carla Hermosilla

Núria Rodríguez

Óscar Álvarez

Ruth y Karen

sasax y escribo para hacer una pregunta que me corroe el alma(...)"
Ve con mucho cuidado, Aransasax, que eso de tener el alma corroida parece muy doloroso. En tu carta se ve que eres una mega-super-otaku de *Bastard!!* Y me haces unas preguntas algo complicadas (bueno, se las haces a Otaking, pero me tocará contestarlas a mi). Los Black Rainbow que salen en el libro de ilustraciones de Kazushi Hagiwara sólo son bocetos, y parece que no han sido utilizados. seguiremos investigando sobre todo lo demás porque, como todos sabéis, la verdad está ahí fuera.

MANUEL ANGEL BLANCO AGIOR (Zamora)
El trozo de tu carta en el que hablas de tu afición a *Dragon Ball* me ha conmovido (sólo un poco eh!, no os penséis ahora que soy un llorón o algo así). He visto ya a varios otakus haciéndose ese tipo de preguntas existenciales: "Me gusta *Dragon Ball*... ¿seré un buen otaku?". A ver, a ver... ¿qué quiere decir eso de ser un "buen" otaku o un "verdadero" otaku? El manga es una afición, no hay que rendir cuentas a nadie. Nadie tiene (o nadie debería tener) el derecho a decirle a otra persona si es "buen" otaku o no dependiendo de que series le gusten. Si tu disfrutas con tu afición y las series que lees te gustan, entonces todo está bien y en su sitio, y si dejaras de leer/ver una serie por lo que dicen los demás, te estarías engañando a ti mismo, ¿no crees? A veces pienso que los humanos tenéis la extraña manía de hacer que las cosas sencillas parezcan complicadas...

GUILLERMO CALERA MORA (Cádiz)
Tienes toda la razón del mundo (bueno, casi toda, que si no los demás qué?) en quitarte el sombrero ante cartas como las de Irene Rubio (*Neko 21*) o Yolanda Orta (no se qué *Neko*). Sus cartas son profundas y nos hacen reflexionar (cosa que está bien hacer de vez en cuando). Este tipo de cartas son la que realmente hacen que la sección del lector se convierta en algo más que una sucesión de preguntas y respuestas. Por cierto ¿de verdad llevas sombrero? Ah! Por aquí me dicen que es una frase hecha, perdona...
Bueno, eso es todo por este mes. Los que no hayáis visto vuestras cartas contestadas no desesperéis. Por cierto, ahora que no me lee nadie: ¿Os gustaría saber si Otaking chico o chica? Pues os lo voy a decir, Otaking es... CRASH, BOOM, BANG... ¡oops! un EVA acaba de atravesar la pared de la redacción y me esta apuntando a la cabeza, tiene cara de estar muy cabreado... si salgo de ésta nos leemos el mes que viene!

Kaze no Kami

Ryu

Silvia Raga

SEÑASNEM

Parece que la polémica *Dragon Ball* sí, *Dragon Ball* no, no pasa de moda entre los aficionados al manga de este país. Y es que desde que alguien hizo estallar el tema, la cosa ha ido girando y haciéndose más gorda, y ahora está en boca de todos los otakus. Parece haber dos bandos claros: uno es el de los incondicionales de *Dragon Ball*, que son legión. Por otro lado está el de otros otakus que desprecian *Dragon Ball* y a todo aquel que le guste esta serie. Y es que parece quedar muy bien decir que "a mi no me gusta *Dragon Ball*, es una mierda de serie... muerte a los dragonballbabosos".
Cierto es que muchos de los aficionados incondicionales de *Dragon Ball* no consumen ninguna otra serie manga de (quizás) mejor calidad (eso siempre es subjetivo). Bueno, ellos han hecho su elección y, en el caso de que se estén equivocando, eso no es motivo para que sean despreciados, ya que no hacen daño a nadie.
Más peligrosa me parece la actitud de los que desprecian a los que ellos llaman dragonballbabosos. Muchos de estos se las dan de "otaku-guais" y olvidan una de las reglas básicas de la convivencia: el RESPETO. A veces pienso que olvidamos rápidamente que hace cuatro días todos los que podíamos veíamos *Dragon Ball* embobados delante de la caja tonta. Puede que las cadenas autonómicas hayan sobreexplotado la serie repitiéndola hasta la saciedad, pero para ellos la audiencia manda, y *Dragon Ball* la tiene.
Por suerte, no todos los otakus pueden ser incluidos en uno de estos dos grupos. Porque sería una pena que, encima que somos pocos, estuviéramos peleados entre nosotros. No se trata ya de decir si *Dragon Ball* ha hecho mal o bien al manga y al anime en este país, se trata de atreverse a probar mangas nuevos (por un lado) y de ser tolerante con los demás (por el otro) . Me gustaría que todos reflexionaramos una vez más sobre el tema y nos preguntáramos a nosotros mismos que pensaríamos si estuviéramos en el lado opuesto.
En cualquier caso lo que está claro es que si seguimos por el camino de la división en cuatro días nos quedaremos sin mangas que criticar, ni leer ni nada. Es muy simple, somos muy poquitos como para romper la baraja, el mercado no está para soportar guerras intestinas inútiles. Me parece que nunca aprenderemos.

Daniel Lorenzo

LA TIRA DE LECTORES

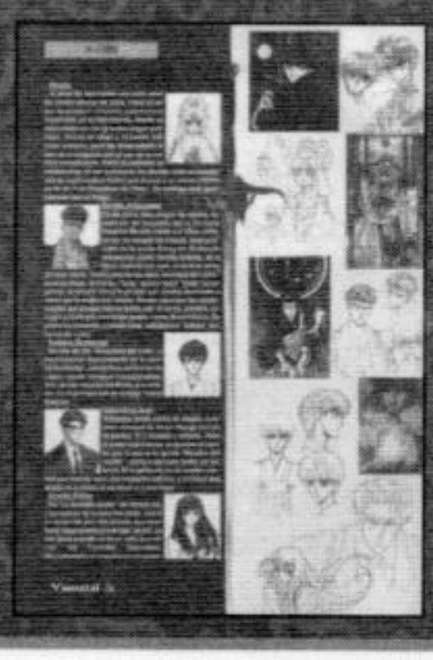
Ernest ha vuelto a mandarnos una tira en formato raro, pero como nos ha hecho mucha gracia por esta vez hemos hecho la vista gorda, pero las pròximas tiras que lleguen fuera de formato pasarán al final de la lista de publicación. Qué sois incorregibles.

NO ESTAMOS SOLOS

DOÏNI Nº 2. 46 págs. 295 ptas. (Impuestos indirectos incluidos)
Oscar, Daniel y Nico se lo curran en un fanzine repleto de información. Mucho texto y pocas imágenes, o sea, densidad de lectura, de buena lectura. Aunque parecen tener algunos problemillas porque la gente no les compra demasiado. En este número (entre otras cosas): *Silent Möbius*, entrevista a Oscar Valiente, entrevista a Juan Carlos Tous (Manga Vídeo), *Sailor Moon vs. Luchadoras de Leyenda*, *Iria*, *Macross*, *Fire Bomber*, *Vampire Princess Miyu*, *Alita*, *U-Jeune*. Mucha información.

THE JUSENKYO TIMES, segunda época, número 1. 24 páginas.150 ptas.
En blanco y negro y formato fotocopias. Los textos están muy bien, lástima que las fotocopias hayan desmerecido las imágenes. En este número tenemos artículos sobre *X*, *Magic Knight Rayearth*, un dossier de *Gundam*, análisis de *Steam Detectives*, análisis de los CDs de *Macross* y más cosas. También hay una sección dedicada al shojo manga y una sección de noticias de lo más interesante.

YAMATAI Nº4. 46 págs. 350 ptas. Correspondencia: Carlos López Bermúdez, Pasaje de Adra 4, 5º 2, 29006 Málaga.
Portada a color, un papel buenísimo, póster central... vamos, de lujo. Además, hay montones de artículos con informaciones muy variadas. Un completo dossier de *X*, artículos sobre *Yu Yu Hakusho* y los actores de doblaje de *Sailor Moon*, lo último de *Dragon Ball*, un mini-curso de japonés y correo de los lectores. Todo esto y más, en un montón de secciones interesantes.



FUTUROS MANGAKAS

José Miguel Atencia no ha enviado una historia completamende dibujada de nada menos que 57 páginas. José, tienes una moral que ni el Sevilla C.F. Tu trabajo tiene ciertas incorrecciones todavía, tanto de persepectiva como de anatomía pero el conjunto se lee muy a gusto y has elegido el mejor camino para pulir tu estilo, hacer montones de páginas. Felicidades.

Alvaro Moreno Caro es el autor de Plas, *¿a ti quién te conoce?*, una historieta de seis páginas de lo más cachonda que tiene de protagonistas al mismo Plas, un heroe un tanto penoso que surca las alturas (es un decir) de la ciudad en busca de algo en que entretenerse. En esta ocasión se encuentra a Gusilla, un lagarto gigantón con muy malas pulgas. Muy divertido.

LA TIRA DE LECTORES

LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

COL. EL EXTRAÑO CAMALEÓN #7
PACHÚN
Ismael Ferrer
24 pág. B/N.
175 pesetas.

COL. LIBROS CAMALEÓN
HONOR, PLOMO Y SANGRE
Javier, Julio Ángel Escajedo y Carles Vila
Exhaustivo repaso al cine de Hong Kong.
96 pág. B/N.
875 pesetas.

COL. LOS LIBROS DE NEKO #1
AKIRA TORIYAMA
Reedición del libro.
64 pág. B/N.
875 pesetas.

DRAGON FALL #24
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #30
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

GLÉNAT

COL. MANGA EUROPEO
H.K. 2: PARADISO
J. D. Morvan, Trantkat, Th. Trübe, V. Trannoy
140 pág. Color. Tapa dura.
1960 pesetas.

SAILOR MOON #5
Naoko Takeuchi
190 pág. B/N.
995 pesetas.

SUEÑOS #29
Jorge Riera/ Javier Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #18
METAL SLADER GLORY #1
Yoshimiru
192 pág. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #19
LA LEYENDA DE LEMNEAR #2 [de 3]
Yoshimoto/Urushihara
168 pág. B/N.
1500 pesetas.

¡ESTÁS ARRESTADO! #15 [de 18]
Kosuke Fujishima
56 págs. B/N.
395 pesetas.

LA ESPADA DEL INMORTAL #7 [de 8]
Hiroaki Samura
128 pág. B/N.
850 pesetas.

OGENKI CLINIC #13 [de 18]
Haruka Inui
104 pág. B/N
750 pesetas.

VIDEO GIRL AI #41 [de 41]
Masakazu Katsura
Último número.
80 pág. B/N.
395 pesetas.

PLANETA-DeAGOSTINI

ALITA VOL. V #8 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

BASTARD #15
Kazushi Hagiwara
Bimestral.
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

CALM BREAKER #4 [de 7]
Masatsugu Iwase
48 pág. B/N.
395 pesetas.

COMPILER #2 [de 7]
Kia Asamiya
104 pág. B/N.
550 pesetas.

DOCTOR SLUMP #2 [de 14]
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #9
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #10
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #11
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #12
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL-ANIME KIDS COMICS #6
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 26
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAGON HALF #3 [de 4]
Ryusuke Mita
88 pág. B/N.
595 pesetas.

FORTUNE QUEST #6 [de 8]
Natsumi Mikai/ Misio Fukazawa
64 pág. B/N.
375 pesetas.

GUNDAM F-91 #5 [de 5]
Hajime Yadate/ Yoshiyuki Tomino, Daisuke Inoue
Último número.
40 pág. B/N.
325 pesetas.

GUNSMITH CATS #7 [de 9]
Kenichi Sonoda
32 pág. B/N.
295 pesetas.

HOT SHOT #4 [de 5]
K. Kurosawa/ S. Shibusawa
48 pág. B/N.
395 pesetas.

LUCHADORAS DE LEYENDA #6 [de 6]
Clamp
Último número.
104 pág. B/N.
595 pesetas.

MISS CHINA #2 [de 5]
Kenji Tsuruta
32 pág. B/N.
295 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. V #7 [de 8]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
325 pesetas.

3x3 OJOS #9 [de 13]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.